FEATURE **ЗАТВОРЕНИТЕ ВРАТИ В WORLD OF WARCRAFT**

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 8 (88), АВГУСТ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

PREVIEW

Heroes of Might and Magic 5

PREVIEW

Serious Sam 2

BATTLEFIELD 2

Lula 3D

Gothic III

Fantastic Four

The Bard's Tale

плакати
- GTA San Andreas
- Battlefield 2

SOFTWARE
- Rest in Peace, Windows-е мой!

LIFESTYLE
- Онлайн пиратство и съдебни дела

EXPO
- Computex 2005, Taipei

PS MANIA
- Destroy All Humans
- Juiced

дистрибуция www.mart.bg

No Bullsh!t, Just Games!

GAME GUIDE

събота 22:00, всяка следваща неделя 23:30
телевизия ММ

БРОЙ 8 АВГУСТ [2005]

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 06

НОВИНИ

Геймърски новини 08
Mixed news 51

PREVIEW

Gothic III 20
Serious Sam 2 22
Ankh: The Tales of Mystery 22
Heroes of Might and Magic V 26

FEATURE STORY

Затворените врати в World of WarCraft 14
Post-PC епохата 57

REVIEW

Battlefield 2: Modern Combat 10
The Bard's Tale 16
Falcon 4.0 Allied Force 30
Juiced 32
Army Ranger: Mogadishu 34
Lula 3D 36
Blitzkrieg: Green Devils 38
RollerCoaster Tycoon: Soaked! 40
The Settlers: Heritage of Kings 42

РЕТРО

Serious Sam: First Encounter 41

PS MANIA

PS Mania News 45
Destroy All Humans 46
Juiced 47
Nintendo DS – игрален тест, част 2 48
Another Code: Two Memories 49
Yoshi's Touch & Go 49

EXPO

Computex 2005 54

SOFTWARE

Rest in Peace, Windows-е мой! 58
Best Free Soft 08/2005 72

LIFESTYLE

Апокалипсис за пиратството, но не сега 60

CHEATS

Console Cheats 62
PC Cheats 63

HINTS&TIPS

Grand Theft Auto: San Andreas 64

ДЖАДЖИ

Best Gadgets 07/2005 67

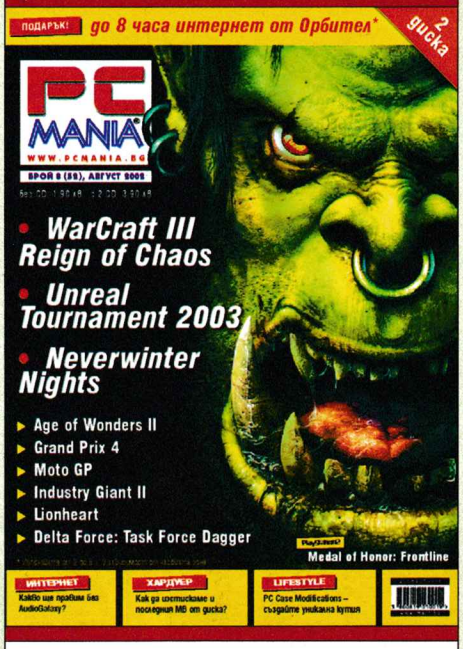
ИНТЕРНЕТ

Летни флаш мигове 68

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 70

"Смятам, че в света има пазар за около пет компютъра." - Томас Уотсън, основател на IBM (1943 г.)



Преди 3 години

Жестока корица. Голяма игра, достойно представяне – това се случи с поредния брой на PC Mania преди три години. И понеже не сме Blizzard, вадим чак такива корици само отвреме-навреме. Но пък ако бяхме, щяхме да издаваме по едно списание на няколко години – то щеше да е дебело като рекордите на Гинес, а тази рубрика щеше да се казва "миналия брой" и щях да си отделя може би две-три страници за нея. Но да се върнем в реалността.

Другият ефект на свръхпродуктите, в това число и на WarCraft, е, че останалите стават малко излишни, което вече може да обърка пазарната демокрация. Доказано е, че конкуренцията е двигател на прогреса. Само една партия, само една операционна система, само един телеком – ето ви няколко добре познати сюжета, които потвърждават горното твърдение. Законите срещу монополите са измислени в Америка. Оказало се, че като една фирма вземе целия пазар на определена стока или услуга, започва да действа в ущърб на потребителя, възползвайки се от липсата на алтернатива. Затова, в много държави днес, ако дръпнеш прекалено напред, по някаква там законова схема могат да те върнат с едно-две нива, та да има и за другите... Но има и друга логика – ако просто си добър, какво? Да забранят на Blizzard да работят както си знаят? Или да спрат Google? Затова е създаден терминът "злоупотреба с монополно положение". Ако играеш по правилата, всичко е наред. Просто ако си голям, трябва да внимаваш повече. Което е разумно.

Петър Табов

Не пораствай!

Купиха ми първата щайга – Правец 8С, когато бях първи клас. Днес – почти 17 години по-късно – съм на 23 и все още не съм спрял да гейм я. А много от приятелите ми отдавна се отказаха и оставиха PC-тата си или да събират прахта, или да изпълняват функцията на виртуален сърф. Трябва да си призная – понякога повечето ме гледат бая подозрително. Че и дори съжалително и ми се чудят на акъла. "Бре, това момче не порасна ли вече? Защо още се занимава с тея компютърни игри?", викат си. Е, да, не съм! Все още си ме кефят добрите стари стратегии, все още обичам да се пускам на някой неангажиращ 3D шутър. Че дори от време на време правя по едно кръгче на някой от поредните Need For Speed. А да не говорим за RPG-тата – те все още са моята страст, която, както изглежда, няма да угасне скоро. Понякога оправданието, че "такава ми е работата" минава. А от време на време предизвиква още по-съжалителен поглед и въпрос от типа: с нещо по-сериозно няма ли да се захванеш...?

Да си кажа правичката, мисля че и след 10 години няма да престана да си джиткам. Това не означава, че съм се пристрастил към компа си. Просто игрите ме отвличат от понякога гадната действителност и ме карат да се почувствам, макар и за убийствено кратък миг, част от нещо по-приятно. И съм сигурен, че не само аз съм на това мнение. World of WarCraft – определено актуална тема в момента – е най-яркото доказателство. По време на моите странствания из Азерот се запознах с какви ли не хора – от 12 до 35 години. И реплики от типа "отивам да си напиша домашното" и "трябва да нахраня детето" вече придобиха почти еднакъв статут. Вече нищо няма да ме изненада – дори и ако се срещна с улегнал женен мъж, който убива времето си в raid, докато жена му приготвя вечерята. Или пък с дама на средна възраст, която отива да простре, докато героинята ѝ прекосява с грифон дългия път от Стормуинд до Айрънфордж. Или пък двойка гаджета, които се редуват на един и същи WoW-акаунт. И в това не ще видя нищо лошо или странно.

Няма, а и не би трябвало да съществува възрастово ограничение за т.нар. геймърство. Всеки, който не е загубил или убил напълно детското в себе си, ще посяга поне от време на време към компютъра, за да се превъплъти в поредния избраник и да спаси света от пълно унищожение. Вярно е – след толкова време геймене през ръцете ми са минали стотици игри и е напълно логично това да ме е пренаситило. Но не – по-скоро ме е направило по-придирчив. Винаги се появява поне по една геймка на месец, която да успее да хване окото ми и да ме задържи пред монитора за дълго.

Като римейка на The Bard's Tale например, който направо ме разби от смях с неговите иронични и саркастични диалози, които прехвърчат като луди през цялото време.

С други думи – не е важно на колко години си. От значение е едно-единствено нещо – да си останеш дете по душа. Да не позволиш на времето да те погълне със своите проблеми и да те преобрази в строг, начумерен и костюмиран чичко. Ако успееш да направиш това, и след двайсет години ще си бъдеш същият, защото няма да си забравил, че понякога е хубаво и да се забавляваш.

Владимир Тодоров

ВСИЧКО Е ПО-БЪРЗО С бТк ADSL

- Високоскоростен международен и локален Интернет
- Сигурна и надеждна връзка
- Безплатна денонощна поддръжка

А СЕГА С ПАКЕТА "ИНСТАЛИРАЙ САМ" СИ ОСИГУРЯВАТЕ ЛЕСНА ИНСТАЛАЦИЯ И СПЕСТЯВАТЕ ИНСТАЛАЦИОННАТА ТАКСА

ВКЛЮЧИ СЕ НА 0800 100*

В ЦЕНТРОВЕТЕ НА БТК ИЛИ В МАГАЗИНИТЕ НА НАШИТЕ ПАРТНЬОРИ

ЗА ДОМАШНИ АБОНАТИ

БТК ADSL 512 Сърф за 30 лева месечно

БТК ADSL 256 Безкрай за 39 лева месечно

ЗА БИЗНЕС АБОНАТИ

BTC ADSL 256 BIZ за 60 лева месечно

BTC ADSL 512 BIZ за 85 лева месечно

BTC ADSL 1024 MEGABIZ за 150 лева месечно

*Възможни са ограничения. Цените са без ДДС.

www.btc.bg

бТк

PC MANIA TOP 10

Като почна да вали и не спря цял месец. Каква я мислихме, каква стана, си казаха българските геймъри и останаха вкъщи пред мониторите. Трябва да признаем, че немалка част от тях бяха и на море, така че това балансира горе-долу резултатите в класацията. А те и през този месец отново са изненадващи, разтрисащи и сензационни. Макар и да не е съвсем уместно да се каже, но в тази суша (за качествени нови игри, разбира се) някак съвсем естествено всички през това лято ще играят едно-единствено заглавие и то е еднозначно и безусловно GTA: San Andreas. По една или друга причина, гейминГът става все по-комерсиален и очевидно се развива в посока на утвърждаване и налагане на по един мащабен и истински хит на сезон. Което не е чак толкова зле, като се замислим, че преди едва десет години големите сензации траеха повече от година-две.

Един сезон до една година радост ще носи май и World of WarCraft, който изпусна короната за първи път от мига, в който преди повече от шест месеца успя да се изкачи на върха на класацията на PC Mania. Сега той е втори, с около 50% по-малко гласове, отколкото първия, но и с около 50% повече от третия, WarCraft III: Frozen Throne. Наместванията на близъдските заглавия в чарта винаги са обект на особено интересни маневри. Интересът към тях е постоянен, висок и заслужен. Така освен цитираните вече втори, Diablo II е на шесто място, следвана плътно (два гласа разлика) от StarCraft. Сумарно Blizzard продължава да бъде най-любимата на българските играчи компания-производител на софтуер за забавление. Четвъртият Counter-Strike изживява нещо като ренесанс, като вероятен сценарий за известните му колебания в последната една година би бил следният – интернет клубовете не са вече това, което бяха, хората се пренасочиха към играта в локални мрежи на блоковете си, следователно е било просто въпрос на време всички съседи да се включат в сблъсъците между блок 507 и 509 в столичния "Люлин" 5.

Heroes III продължава с убедителното си представяне през това лято, като е класиран на пето място. Макар че не успя да защити вицешампионската си титла от миналия месец, тази игра впечатлява с потенциал и верни фенове, превъзбудени за кой ли път от слуховете за пета част на тяхното любимо походово занимание. Или може би не им пука за продължението – Heroes III ги разтриса достатъчно вече повече от четири години.

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ ЮЛИ 2005?

1. GTA: San Andreas 29.61 % (791)
2. World of WarCraft 13.07 % (349)
3. WarCraft III 7.11 % (190)
4. Counter-Strike 5.35 % (143)
5. Heroes III 4.72 % (126)
6. Diablo II:LoD 4.42 % (118)
7. StarCraft BroodWar 4.34 % (116)
8. Battlefield 2 4.01 % (107)
9. FIFA 2005 3.56 % (95)
10. Football Manager 2005 2.77 % (74)

Девети е Battlefield 2, който отдавна не беше успявал да се подреди сред десетте най-добри. Закономерно, макар и любопитно е деветото и десетото място на футболните симулатори, които извън сезона и по време на лятото като че ли губят от чара и очарованието си пред феновете, изкушени от опцията лично да поритат топката някъде на слънце. Със задаващите се през есента следващи ревизии на FIFA и Football Manager можем да очакваме отново футболен щурм на върха.

Без да сме очаквали, че водната стихия така ще ни удави и с идеята, че сигурно ще се отдадете на пълноценна почивка през летните месеци, решихме да ви попитаме как сте през лятото. Преобладаващият отговор е "запотени", което е лесно обяснимо – при толкова много влага наоколо естествените процеси в тялото не подлежат на контрол и водата шурти ли шурти по челото. Мнозина си признават чистосърдечно, че най се кефят, докато лежат под чадър на плажа и да ги пече слънцето по челото.

ПРЕЗ ТОВА ЛЯТО СМЕ...

Запотени 30.95 % (425)
На плажа 30.74 % (422)
Влюбени 20.98 % (288)
Отегчени 17.33 % (238)

Слава богу, по-голяма част от гласувалите са влюбени, отколкото отегчени. Но в резултата може да се забележи закономерност – по принцип, когато едната половина от човечеството е влюбена, другата половина се отегчава от скука и чака сгоден случай някоя красива жена внезапно да се превърне в свободен атом, за да я заклещи в една молекулярна реакция...

През следващия месец молекулярните реакции ще ви отведат на www.pcmania.bg. Ясно защо – защото там ще можем отново да сверим часовника си за новото в гейминга и туй-онуй от лятото. Каквото и да ви забаламосва конкуренцията.

MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" BENQ, 17" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon 2,5Ghz,
GeForce 5600, 17" Samsung monitors
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

HAPPY BIRTHDAY

25 години Pac-Man!

В края на юни се навършиха цели 25 години от излизането на една безсмъртна геймърска класика, наречена Pac-Man – първата електронна игра в света, в която играчът пое ролята на истински персонаж. Със сигурност обявеният за "Геймър на века" Били "Mr. Pac-Man" Мичел, съумял да създаде перфектното забавление и да донесе милиони на своите създатели, е отпразнувал повода като за световно. Честито!

Честит рожден ден, Quake

Може ли да си представите? Точно на 21 юни Quake – един от най-култовите шутъри от първо лице, излизали някога наред с Half-Life, DooM и Duke Nukem 3D – навърши цели девет години! Да му е честит и неговият рождения ден!

СЛУХОВЕ

Battle for Middle-earth 2?

Според холандското списание Power Unlimited съществуват планове за разработката на продължение на The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth. Втората част би трябвало да излезе на пазара през идната година и да предложи една напълно оригинална история. Новата сюжетна линия е наложителна предвид това, че – както всички знаем – в края на "Властелинът на пръстените" Саурон бива унищожен напълно. Засега Electronic Arts не са потвърдили (или отрекли) тези слухове по какъвто и да било начин.

MMOG от Ensemble?

Доста възможно е Ensemble Studios – авторите на култовите стратегии Age of Empires и Age of Mythology – да са решили да експериментират в един съвсем различен жанр. В момента те търсят старши сървърен програмист, който да им помогне при създаването на нова масова мултиплейър онлайн игра от световна класа. Да видим...

BAD NEWS

Уволнения в Monolith

Цели осемдесет души от Monolith бяха уволнени (на двадесет и пет от тях е предложена работа в Sony Online след продажбата на The Matrix Online). Цялата работна ръка на въпросните разработчици е двеста души. Това разгонване на персонал няма да засегне по никакъв начин създаването на игрите F.E.A.R. и Condemned: Criminal Origins, уверяват от Monolith. Компанията обаче ще престане да работи върху каквито и да било MMO игри за в бъдеще. Любопитен факт е, че обявеното от Sony MMORPG в света на DC Comics всъщност първоначално е било разработвано от Monolith.

HOLYWOOD

Планове за филм по Max Payne

В нета се разнесоха слухове, според които съществуват планове за създаването на филм по екшън играта Max Payne на Remedy Entertainment. Това е проект, за който се говореше още преди години. Продуцент ще бъде Скот Фей (The Reaper, Oblivion 2: Backlash, Blonde Heaven и Test Tube Teens from the Year 2000). Според него историята ще има екшън и интрига, но в основата си тя ще бъде посветена на това какво прави човек, който загубва абсолютно всичко скъпо за него.

Пощенският Пич заминава за Холивуд?

Уве Бол – режисьорът на доста посредствения филм Alone in the Dark с Крисчън Слейтър – е добавил поредицата Postal към своя дълъг списък с игри (BloodRayne 2, Dungeon Siege, Far Cry...), които възнамерява да пресъздаде на големия екран. Винс Деси от Тичащите с ножици – авторите на въпросния противоречив и скандален шутър – обаче е заявил, че все още не е подписан какъвто и да било договор, който да разрешава екранизирането на Postal. Но компанията все пак е заинтригувана от подобна възможност.

Вин Дизел ще бъде Hitman!

Холивудският актьор Вин Дизел ("Бързи & яростни", "Пълен мрак", "Хрониките на Ридик") ще изиграе главната роля във филма, базиран по културата стелт игра Hitman. Все още не е избран режисьор и поради тази причина този потенциален блокбъстър надали ще види бял свят преди 2006 година. Прочее първоначалните предположения, че Дизел ще предостави своя образ в Hitman: Blood Money – следващата част от поредицата – се оказаха неверни.

World of WarCraft ще се разшири!

Шейн Дабири от Bliizzard подшушна, че в момента се трудят усилено върху експанжън за World of WarCraft – дебютната им масова мултиплейър онлайн ролева игра (MMORPG), в която за момента са се регистрирали над два милиона участници. Засега обаче не се знае абсолютно нищо какви точно новости се кани да ни предложи.

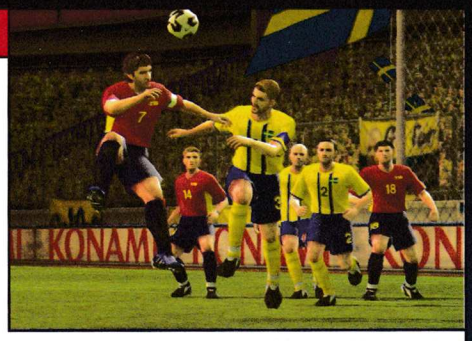
Анонс на SiN Episodes

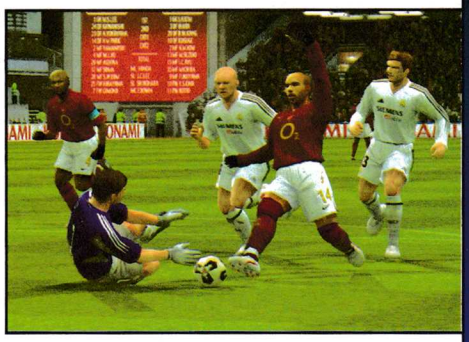
Ritual Entertainment потвърдиха официално разработката на SiN Episodes: играта, в която след близо шестгодишно отсъствие ще се завърнат най-опасната и прелъстителна биохимичка Елексис Синклер и единственият мъж, който дръзва да застане на пътя ѝ – Джон Р. Блейд. Това е продължението на SiN – един от добрите шутъри на 90-те. Така че добре дошли отново във Фрийпорт Сити – футуристичната смесица между Сан Франциско, Токио и Ню Йорк.

Геймката ще се захранва от Source енджина на Valve и засега ще излезе единствено през Steam на епизоди, като първият от тях ще се казва Emergence. В него ще попаднем на невиждани досега оръжия, герои и местности, плюс множество опции за взаимодействие с околната среда.

Анонс на Pro Evolution Soccer 5

Konami анонсираха разработката на Pro Evolution Soccer 5 – най-новата част от тяхната прословута футболна поредица. Тя ще предложи още по-високо ниво на реализъм и далеч по-голяма свобода при контрол на играчите. На всичкото отгоре Тиери Анри – нападателят на "Арсенал" и неразделна част от френския национален отбор – се е съгласил да стане рекламно лице на въпросната геймка, която засега се очаква да види бял свят през последното тримесечие на тази година за PC и конзоли.





Първият BlizzCon фестивал

Blizzard Entertainment анонсираха BlizzCon – фестивал, на който поредиците WarCraft, StarCraft и Diablo, както и всички онези играчи, които са помогнали за тяхното популяризиране, ще бъдат добре дошли. Той ще се проведе в Ориндж Каунти, Калифорния на 28 и 29 октомври. Посетителите ще могат да задават въпроси на разработчиците на World of WarCraft и StarCraft: Ghost, ще играят игри на Blizzard със свои приятели и ще наблюдават как най-добрите pro-геймъри се съревновават помежду си на WarCraft III и StarCraft. BlizzCon ще бъде идеалното място, където хора от цял свят ще могат да се събират и запознаят, за да споделят страстта си към своите любими игри на Blizzard.

Лудата жаба навлезе в гейминга

Digital Jesters се похвалиха, че именно те, а не някой друг, ще бъдат първата компания, която ще издаде първата видеоигра с главен герой небезизвестната Луда жаба! Геймката ще се казва Crazy Frog Racer и ще излезе на територията на Европа за PC и PlayStation 2 през ноември тази година (а в останалите части на света – през първото тримесечие на 2006-та). Както личи от заглавието ѝ, тя ще представлява някакъв особено луд рейсър.

Музиката към Gothic III

Piranha Bytes съобщиха, че в продължение на цели осем часа Филхармонията на град Бохум, Германия, е записвала мелодиите към техния Gothic III – третата част на култовата фентъзи ролева игра (подробности – на стр. 20). В този музикален проект са включени и традиционните японски барабани тайко.

Освен това компанията се похвали също така, че е успяла да се споразумее и с певицата Лизбет Скот (известна с работата си в "Шрек 2"), тъй като очевидно саундтракът на въпросната геймка ще се нуждае и от вокал.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Dungeon Siege II	Microsoft Game Studios
NHL 2006	Electronic Arts
Madden NFL 2006	Electronic Arts
Ultima Online – Mondian's Legacy	Electronic Arts
Earth 2160	Zuxxez
City of Villains	NCsoft
Real World Golf	Mad Catz
Jaws Unleashed	Majesco Games
Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945	Codemasters

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Нов валс или старото танго...?

PC
XBox
PS2
GBA

Battlefield 2: Modern Combat

жанр: **FPS** | издател: **DICE/EA** | **http://www.eagames.com/** | хардуер: **P 1.7 GHz, 512 MB RAM, 3D VIDEO** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | DVD: **1**

Няма да го крия – пристрастен съм към цялата Battlefield поредица. Над 500 часа от живота ми са минали в турнирни срещи на първата част, а по-късно – и на Vietnam. Тази игра направи адски много за индустрията – тласна масово употребата на превозни средства в шутърите и изнесе отборния екшън на ниво, което е на светлини години над цикльорския CS. Доказа, че един енджин може да се справи достатъчно ефективно, изобразявайки с еднаква лекота света през очите на играча, поглед зад танка му или следейки напечени въздушни и морски битки. Все пак по една или друга причина играта не успя да се докопа до WCG – нещо, което все още си остава за мен загадка.

Еволюция или деградация

В сравнение с предишните игри от поредицата Battlefield 2 (въпреки че според някои Vietnam бе бета тест как биха проработили новите идеи, аз съм склонен да го приема като това, което е – цяла самостоятелна игра) е това, което беше Heroes IV. Или с други думи – това е BF и в същото време не е. Може би някои от вас знаят, но играта се разработва паралелно и за next gen конзолите... от един и същи екип. Това означава, че макар и различни двете версии са повлияни една от друга, общата посока е една – масовост. Просто в BF 2 генерални концептуални и/или геймплейни промени няма – има леко шлифоване тук-там и изсипване на повече неща. Има повече играчи, повече машини, повече класове и оръжия, по-големи зони.

Единствената по-сериозна промяна е примъкване на системата за генерален контрол над бойното поле от доста недоклатената Savage. Тя е наистина много иновативна и адски добра за турнирна игра (дава се добър контрол в ръцете на капитана), но в нормален сървър (не дай си боже български) е такъв сладък хаос, че и Господ не може да помогне. Работата е там, че само лидерът може да използва сравнително лимитирания ресурс от специални оръжия на всяка карта (артилерийски удар например), чието правилно използване може да спечели или изгуби играта. Вероятността случаен фрагаджия да се окаже подходящ избор на командския пост обаче е точно толкова голяма, колкото да срещнете умна блондинка.

Сред новите хрумки се открояват и двата добавени класа – Support и Special ops. Първият е въоръжен с тежка картечница, почти неизползваема по време на движение. Но за сметка на това залегне ли на добра позиция, този боец прави точно това, което класът му казва – пази и помага на щурмоваците. Специопсът е въоръжен с SMG и пистолет със заглушител. Може да залага C4 или мини под машините и сградите. Като цяло адски забавен за игра клас, защото постоянно внимавате да не се набутате в голямото меле, но пък ако се прокраднете до вражески танк, го взривявате само с 2 пакета експлозив.

Динамика и визия

Другите наистина солидни промени са във визията. Енджинът на играта е прекрасен и в същото време толкова лаком към ресурси, че на минималните системни изисквания най-доброто, което може да се каже за производителността на играта, е "върви". Физиката е пипната с една идея повече към реалистичността. Висококалибрените оръжия вече дупчат дъски и тънки стени, а с артилерията можете да срутите дори сграда. Моделите са адски детайлни – както на машините, така и на войниците, което е плюс, но се стига до ситуацията, че на пазара игра, която на стандартни за момента добри машини върви едва-едва, включена на средни детайли.

Малко ме издразни промяната на Zoom-а при оръжията, заимствана от Medal of Honor и Call of Duty – половината екран се размазва, симулирайки истински прицел през мерника. На последно място е доста солидната неадекватност на повечето хора из нашите сървъри, правещи почивка от 10-часовия De_Dust. Но пък ги има и сървърите на EA UK, които винаги са били една идея над масовата гмеж.

Поне според мен Battlefield 2 е крачка напред – макар и много комерсиална, макар и под логото на EA, играта е с потенциала да загуби още 3 месеца от живота ми.

Георги Панайотов

графика	
звук	
геймплей	
6 общо	

МАШИНИТЕ НА АМЕРИКАНСКАТА АРМИЯ

Ah-1Z Cobra

Подобрената версия на добре познатия на всички фенове на Виетнам щурмови хеликоптер. Адски бърз и повратлив и в същото време с много тежко въоръжен. Двойка добри пилоти в него могат да изкарат цялата игра, без да бъдат свалени, само с едно-две минавания за презареждане. По всяка вероятност те биха застанали в топ 5 по фрагове в края на нивото. Отново в ръцете си получавате два типа ракети за наземни и въздушни цели + 20-милиметрово оръдие за пехотинци и леки бронирани коли. Нововъведение е защитата против ракети с топлинно насочване, така че не е нужно да летите наистина ниско и в обсега на базукарите, за да избегнете опасността от връхлитащ ви изтребител.

HH 60-H Seahawk

Повече познат под никнейма си Black Hawk, това е хеликоптерът, заменил Хюито от Виетнам. Освен че може да пренесе солидно количество пехота за норматив до военната зона, разполага със картечници за защита на зоната за приземяване и може да разнася леки машини, закачени с въжета под търбуха си. Доста подценено в масовите сървъри, но при отборна игра използването му е важен тактически елемент.

F15-E Strike Eagle

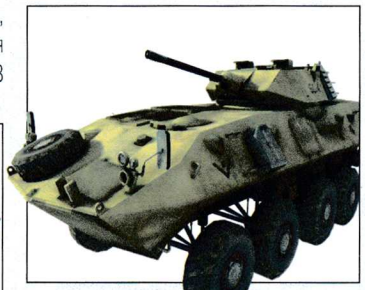
Разработен първоначално през 70-те, след очевадното превъзходство на Миг-овете във Виетнамските небеса F-15 заменя Phantom-а. Основният изтребител/щурмовак на американската армия. Най-добрият и бърз самолет в играта – може да надбяга ракета в опитни ръце, а топлинно насочваните му оръжия сгъват де що има пред него във въздуха. Уви, доста "крехък" е.

F18 Super Hornet

Това е чистият щурмовак – по-бавен от 15-ката, но с доста по-добро въоръжение, включващо ракети въздух-въздух и въздух-земя, както и лазерно насочвани бомби. Скоростта му е най-големият му проблем, правещ го лесна плячка за добрите пилоти и дори пехота.

M6 Bradley

Самоходна ПВО установка, заредена с ракети и оборудвана с нискокалибрено скорострелно оръдие за сваляне на хеликоптери, леки машини и пехота. Бърза и подвижна, може да стреля в движение и наистина подходяща като ескорт на тежките танкове и дори за самостоятелни мисии. Почти никаквата броня я прави обидно лесна за унищожаване обаче.



LAV-25

Бронетранспортьорът на американците. Високопроходим, амфибия, въоръжен с малокалибрено скорострелно оръдие и картечница. Може да се разправи самостоятелно с почти всички леки машини и маса пехотинци, докато не дойде някой с базука. Превозва 4 души без шофьора.

M1A2 Sep

Абрамсът е основният танк на US силите. Най-слабо бронираният и с най-кофти оръдие (120 mm) в сравнение с всички останали танкове. Силата му е в бързината на предвижване и презареждане. В ръцете на опитен танкист, неспиращ да маневрира и нацелва слабите места на противниковите машини (основно в гръб и в резервоарите) е доста по-полезен от тромавите китайски и руски консерви.

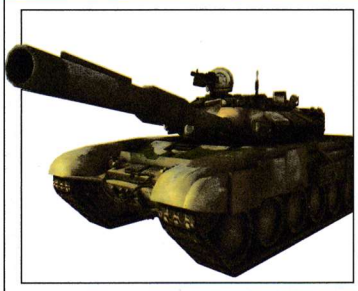
HMMWV

Хъмвито е тежката джипка. Високопроходима и с тежка картечница на покрива, тя е доста удобна за бърза инфилтрация в гърба на противника. Добрата броня я прави неуязвима дори за тежки картечници.

Wessex-Saker

Бъги с лека картечница, монтирана до шофьора и капацитет от двама души. Зверски бързо и повратливо, но много слабо бронирано.

МАШИНИТЕ НА МЕС (MIDDLE EAST COALITION)



T90
Супертежък руски щурмови танк. Освен че сдъвква с един-два снаряда на 125-милиметровото си оръдие всякаква машинария, благодарение на защитните си уреди, е адски труден за прихващане с ракети. Негатив е наистина слабата му подвижност.

Tunguska M1
ПВО установка само по презумпция. С четирите си ултраскорострелни оръдия и ракетна установка нанася доста повече хаос във вражите наземни единици, отколкото сред въздушни. Сигурен съм, че с някой от пачовете ще го Nerf-нат, тъй като засега със своята огнева мощ, твърде добра за лека машина броня и бърза скорост е прекалено силно оръжие.

Gaz 39373 Vodnik
Напълно амфибийно APC, въоръжено с лека картечница. Може да се използва като аптечка/депо за амуниции. Тази бронемашина е по-бавна от американския си еквивалент и е по-скоро поддържаща, отколкото нападателна.

FAV
Арабската джипка – подобна на бъгито, бърза, крехка, с картечница.

БТР 90
Това вече е машината за изсипване на войски директно в огневата зона и разкъсване на блокади. Добре бронирана, добре въоръжена, бърза... а, да – и плува.

Mi 28
В BF Vietnam определено се усещаше липсата на щурмови хеликоптер при виетнамците. Сега тази грешка е поправена и вече не само янките разполагат с летяща оръжейна платформа. Трябва да видите тази машинка в действие, особено с добър пилот на борда. Антитанкови насочващи се ракети, противовъздушни ракети, картечница, установка за бързо изстрелване на неуправляеми въздух-земя реактивни снаряди, момент да си поема дъх. Ако Кобрата не беше толкова бърза, американците нямаше да имат шанс на хеликоптерното поле.

Mig 29
Еквивалентен на F18, малко по-бърз и маневрен, иначе стандартен по всички други параметри.

SU 34 Flanker
Бомбардировач, доста по-бавен от изтребителите и в общи линии неефективен във въздушни битки, но много добър при масиран обстрел на движещи се машини и големи вражи струпвания. Иска доста време, за да се овладее като хората: скорост на полет и бомбардиране, височина и т.н. – всичко това трябва да се комбинира в перфектен баланс.

КИТАЙСКИТЕ МАШИНИ

Wuzhuang Zhisheng
Въоръжен само с тежка картечница, бронетранспортьорът на азиатците не е най-добрата бойна машина, но голямата за този клас броня и висока проходимост го правят перфектен за бърз превоз на войски до всяка точка на бойното поле и разчистване на близката пехота.

Jian (J)-10
Това е изтребителят с най-слабо въоръжение (само ракети въздух/въздух, самонасочващи се и бомби), както и най-малка броня. За сметка на това е най-бързата машина в цялата игра, зверски маневрен и повратлив и с най-голям таван на полет. Ако знаете как да го използвате, ще газите с него. Едноместен е и по принцип най-добрата тактика за него е "гмуркащи се" бомбардировки и засичане на вражата авиация отдалеч и високо... Особено от високо.

Nanjing (NJ 2046)
Еквивалент на Хъмвито – добре бронирана и екипиран с лека картечница джип, отстъпващ на арабския по скорост и повратливост.

MI-17
Отново руска машина. Транспортен, бавно подвижен хеликоптер, добре познат на ветераните от виетнамската джунгла. Издържа на доста бой, така че може да направи няколко бързи врътки летище-бойна зона-летище, преди да бъде свален, всеки път стоварвайки половината отбор в сърцето на огъня. Само да не е в ръцете на някой n00b.

Type 98
"Тъпе"-то е основния боен танк в китайската армия. Малко по-бавен от американския и по-слабо бронирен, но равен на руския по огнева мощ. Доста добре балансиран.

Z-B
Китайски транспортен хеликоптер, малко по-бърз и по-слабо бронирен от руския, но за сметка на това въоръжен с неуправляеми ракети въздух-земя. Доста добър за поддръжка и дори при атаки. Все пак е прекалено бавен, за да е сериозна заплаха (дори кашмерия с базуки може да го свали без проблеми).

WZ-10
Щурмовият хеликоптер на китайците. Управлява се от двама, като единият отговаря за летенето и неуправляемите антитанкови ракети, а другият за топлинонасочващите се такива и картечницата на носа. Зверски добър във всяка ситуация и напълно равностоен на американския и руския си еквивалент. На последно място, но не и по-важност – най-добре изглеждащият по мое мнение.

изпрати sms на номер **2260** и MTel GloBul

обади се от стационарен телефон на **0900 40 400** и MTel GloBul

www fresh .BG

fresh Top GAME

безплатен бонус

Всеки поръчал java игра получава **безплатно Top GAME абонамент за 4 седмици.**

TOP GAME ще ти съобщава всяка неделя в продължение на 4 седмици, кои е топ java играта и как можеш да я получиш.

И преди, и сега с FRESH ще си на върха. За да се абонираш без да поръчаш
Изпрати: GAME на номер 2250.

Как да спра абонамента си?
изпрати sms със съдържание game stop на 2250

цена: 0,50лв. без ДДС

мелодия — ТОП ХИТОВЕ

	МОНО	ПОЛИ
daddy yankee - gasolina НОВО	427096	427117
angelica agurbash - love me tonight НОВО	427097	427118
akon - lonely НОВО	427098	427119
backstreet boys - incomplete НОВО	427099	427120
helena paparizou - my number one НОВО	427100	427121
the black eyed peas - don't funk with my heart ХИТ	427139	427122
arash - tike tike kardi	427101	427123
irene cara - fame ТВ ХИТ	427102	427124
устата - всички дрехи ми пречат ХИТ	427103	427125
usher - caught up	427104	427126
руши виденлиев - онзи	427105	427127
уди кълвача НОВО	427106	427128
50 cent ft. olivia - candy shop	427107	427129
james brown - i feel good	427108	427130
chemical brothers - galvanize	427109	427131
румънеца и енчев - giliai	427110	427132
братя мангасарян - бай мангау	427111	427133
adrian minune - diskoteka boom	427112	427134
dmx - x gonna give it to ya	427113	427135
eminem - mockingbird	427114	427136
uniting nations - out of touch ХИТ	427115	427137
beyonce knowles - naugty girl	427116	427138

НОВО ★ ТАМАГОЧИ

коте 427170 · пиленце 427173 · мече 427171 · куче 427174 · маймуна 427172 · дракон 427175

★ АНИМАЦИИ

427191 427177 427178 427179 427192 427193 427181 427182 427183 427184 427185 427186 427187 427188 427189 427190

САМО ПРИ fresh

ъпсрут 3 в 1
МОНО 427194 ПОЛИ 427195
true 427196

видео клип 427197 · цветни картинки 427198 427199 427202 · sms картинка 427201 · 427200

★ true tones

лигав смях НОВО	427140
весела музика НОВО	427141
велик е нашият войник ХИТ	427142
вдигни го ма	427143
8 хиляди марки	427144
много пъти съм се напивал ХИТ	427145
няма, няма проблеми никви	427146
стани ми дама на бала ХИТ	427147
ти си чукундур	427148
муха	427149
стар телефон ХИТ	427150
пчела	427151
сосна псувня ХИТ	427152
весело човече ХИТ	427153
каде си ма парцал ХИТ	427154

САМО ХИТОВЕ

мани тоя пак звъни ХИТ	427155
баба яга	427156
реч на тодор живков ХИТ	427157
свиркане по мацка ХИТ	427158
оргазъм ХИТ	427159
ало шефе	427160
брим брам	427161
бебешки смях ХИТ	427162
повръщане	427163
патка с патка такава ХИТ	427164
формула 1	427165
тасманийски дявол	427166
отбор легенда цска	427167
радио НОВО	427168
вълк НОВО	427169

★ ТЕМИ

427203 427204 427205 427206 427207 427208 427209 427210

★ ХИТ ВИДЕО КЛИПОВЕ

САМО ПРИ НАС всички видео клипове на 2 лв.

устата - всички дрехи ми пречат 427211 · румънеца и енчев - giliai 427212 · без задръжки 427213 · какво ли се крие под бикините? 427214 · стрийптиз без граници 427215 · магда - нали ти казах ХИТ 427216 · гергана - някой ден може би ХИТ 427217 · изненада 427218

★ JAVA ИГРИ

САМО ПРИ НАС всички игри на 2 лв.

най - новите игри

counter strike 427293 — супер хит само при нас

най - големите хитове

дивият запад 427294 — ново · секси покер 427295 — супер хит

стрийптиз покер 427296 · изправи се с/у мрака 427297 · изкусително секси 427298 · стреляй без жалост 427299

събирай тухли 427300 · атаката на паяците 427301 · спаси елфите 427302 · подреди комплетата 427303

чудесен пъзел 427304 · помогни на кати 427305 · играй баскет бол 427306 · нинджи и наемни убийци 427307

еротика - изчисти блоковете 427308 · убий пилетата 427309 · играй 3D шах 427310 · победи терористите във влака 427311

бойни червеи 427312 · рискувай и спечели 427313 · мобилният Packman 427314 · бойни спортове 427315

тренирай и се бий 427316 · победи мрака, спаси света 427317 · стратегически футбол 427318 · усети троя 427319

бори се с вълните 427320 · луда надпревара 427321 · бий се и се състезавай 427322 · спаси градът 427323

разкрий сексиномичето 427324 · състезание с танкове 427325 · ти си олимпийски спортист 427326 · разновидност на mortal combat 427327 · екстремен бокс 427328 · събличай дрехите 427329

стреляй и п продължавай 427330 · ти си войник на 3 кралства 427331 · камасутра в колата 427332 · бий се ти си нинджа 427333 · grand prix - състезание 427334 · игра на грубите думи 427335

горяща аркадна игра 427336 · безмилостна война 427337 · пази се от чудовища 427338 · помогни на рибката 427342 · ти си войник 427339 · момиче на повиване 427340

sms картинки

427279 · 427280 · 427281 · 427282 · 427283 · 427284 · 427285 · 427286 · 427287 · 427288 · 427289 · 427290 · 427291 · 427292

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

427219 427220 427221 427222 427223 427224 427225 427226 427227 427275 427228 427229 427230 427231 427232 427233 427234 427235 427236 427237 427238 427239 427240 427241 427242 427243 427244 427245 427246 427247 427248 427249 427250 427251 427252 427253 427254 427255 427256 427276 427259 427260 427261 427262 427263 427264 427258 427277 427266 427267 427257 427268 427269 427270 427278 427272 427273 427274

как да поръчам? важно

★ за да провериш, дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя gsm, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта

поръчка с sms? изпрати sms на номер 2260 за MTel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти. 1sms = 2 лв. без ДДС

поръчка от стац. телефон набери 0900 40 400 и следвай менюто, за абонати на MTel и GloBul 1,50 лв./ мин. без ДДС

индекси на марки GSM-и: N Nokia, E Sony Ericsson, SI Siemens, A Alcatel, SA Samsung, M Motorola

изпрати sms на номер 2260 за MTel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-а и номера на GSM-а на приятели! 1sms = 2 лв. без ДДС

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри, анимации, теми и видео клипове трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

пример за поръчка: 65160N Options Flower · 2260 Send

За да изпратите даден продукт на друг GSM номер добавете номера на телефона след кода на модела. пример: 696996N 359898112233

за контакти: info@fresh.bg

МТелеком

Nerd stuff

Затворените врати в World of WarCraft
Или 1001 начина да си докарате бан на акаунта

Предупреждение: Ако не разбирате какви, по дяволите, ги плещя в тази статия, не сте достатъчно голям WoW-маниак.

Какво му остава на зарибения WoW-аджия, след като е вдигнал шейсето ниво, обиколил е де що има хай-енд instanses, събрал е всички части от armor set-а си, а на Ониксия и Рагнарос им се доревава, само като го зърнат? Да започне нов герой е една от опциите, но мен лично би ме мързяло да минавам през целия процес наново.

Далеч по-весело по мое мнение е да си организирате една екскурзия по най-любопитните места в света на WarCraft, а именно – заключените такива, които присъстват в играта, но все още не са отворени официално. Все пак имайте едно наум, че да влизате в тях е леко рисковано, защото от Близард не гледат с добро око на такива разходки, можете да изядете някой бан и да си изгубите с месеци кътаното геройче. Но ако сте внимателни, не се заседявате много и не крещите в general чата "OMG I'm in I'm in!!!!!", не би трябвало да имате проблеми. ;)

Полузавършените места

Първото място, което посетих, беше пустинята Танарис, и по точно – незавършеният предстоящ да бъде добавен instance, наречен Caverns of Time. Според историята на Уоркрафт това трябва да е домът на дракона Ноздорму The Timeless, един от петимата драконi-пазители на света на Азерот, колекциониращ артефакти от всички епохи от зората на времето насам. Да се влезе там е доста лесно – просто се приближавате максимално до вратата и се оставяте да бъдете убити от големия дракон пред нея (то и да се оставите и да не се оставите, все тая – пак ще ви пребие. :)) След това с духчето минавате през портата

и се съживявате от вътрешната ѝ страна. Самото място е в доста ранен етап на разработка – към двайсетина метра след входа текстурите започват да изчезват и ви оставят да висите в един очарователен космически пейзаж. Наоколо се забелязват различни руини, стар кораб и един пясъчен часовник, но си личи, че мястото е доста, доста далеч от датата на пускането си в експлоатация.

Докато бях в Танарис, се отбих и до другата си голяма надежда в региона – масивната врата на Улдум, която обаче се оказа невъзможна за преминаване по никакъв начин.

Следващ в маршрута беше Mount Hyjal – бойното поле на заключителната битка в кампанията на WarCraft III – мястото, където расте прословутото Световно дърво, източник на огромни магически енергии и пазител на Азерот. В Hyjal се влиза по същия начин като Caverns of

Time, просто драконите са заменени от орди елитни демони. Тази земя обаче вече може да се нарече 90% завършена като изключим, че е напълно празна откъм всякакви живи гадинки. Преминавайки покрай един огромен кратер с неизвестен произход, най-накрая стигнах до това, което търсех, а именно – Дървото! Очаквах да е изкоренено или поне обгорено след случилото му се в края на WC3, но то си расте стабилно в средата на едно езеро. На не-

го е подпрян високият поне сто метра скелет на архидемона Archimonde – предводителя на адската инвазия в Азерот. Кокалите на дъртия разбойник са спираща дъха гледка дори и за онези, които не спадат в категорията гийк. :) Не мога да не отбележа и веселяшките табели в края на пътя, върху които грее надпис: Blizzard Construction Co. Култово!

Следва едно не чак толкова тайно място, което не е заключено, но е все така незавършено. Става въпрос за близка среща с една от важните клечки в Алианса – краля на Стормуинд. Сега сигурно си мислите: "Тоз нещо ни взима за мезе – кралят си е в тронната зала в замъка на Стормуинд". Да, ама не, не става въпрос за онази lvl 5 никому ненужна загуба на пиксели кралска издънка, а за баща му, изчезнал безследно при едно дипломатическо пътуване. Е, явно не е толкова безследно, защото един слух още от бетата

ме поведе към затворническия остров Алказ близо до съюзническия град Theramore. Мястото, за разлика от предишните две, е гъсто населено с елитни наги и само моите skillz ми позволиха да се добера до стълбището в средата му, водещо към нещо като подземен зандан – за щастие празен. След кратко лутане открих човека, когото търсех – самия Varian Wrynn, крал на Стормуинд! За мое

огромно учудване не беше възможно никакво взаимодействие с него – дори проста размяна на две думи. Знаейки, че е там още от бетата, си мислех, че от Близ ще са вкарали малко екшън с негово участие, но уви – нищо. Тръгнах си с празни ръце с разбити мечти за получаване на половината кралство...

Недостъпните места

Винаги съм твърдял, че Blizzard си разбират от работата, но това тяхно

свойство в случая ми изигра лоша шега. Уви, голяма част от откритите от фенове входове в "забранени" места са вече "зазидани", което направи невъзможно моето посещение там. Най-ярък пример

за това е южната част на пустинята Silithus, преградена от малка, но – уви – непробиваема стена. Всъщност, ровейки из интернет, видях, че начин да се влезе има, но се оказа твърде трудоемък, времегубещ и сложен, за да се занимавам с него. Все пак намерих няколко снимки от местността, без мое участие естествено. Изглежда това ще бъде огромна рейд-зона, отвътре приличаща на странна смеска между храм и кошер.

Друго вече невъзможно за достигане място не е точно instance – някои го наричат "третият вход" към Undercity. Идеята е, че се минава през руините на столицата на Лордерон, т.е. градът над

UC, където няма текстури. И едва ли някога ще има, но разходката е интересна. За съжаление дупките, през които се е влизало там, са вече прилежно запълнени, така че мога да ви предложа единствено стари шотове, отново без мое участие.

Отдавна се носят легенди и за митичния GM Island – островът, откъдето Гейм Мастерите – служители на Близард – управляват света. След последните пачове гарантирано е невъзможно да се стигне дотам без хакове. Но дори да бе-

ВИДЕОДОКАЗАТЕЛСТВА

Ако темата ви е заинтересувала и искате да видите местата, описани тук, но или не ви се занимава или просто нямате играта, свалете си филмчето *http://free.data.bg/innovation/Muzak/Sets/ExplorationMovie.wmv* . Човекът, който го е правил, очевидно играе на свой собствен сървър и е успял да влезе във всички достъпни и напълно недостъпни места. Определено си заслужава дърпането. ;)

ше възможно, няма много смисъл – мястото е почти празно.

Загатнатите места

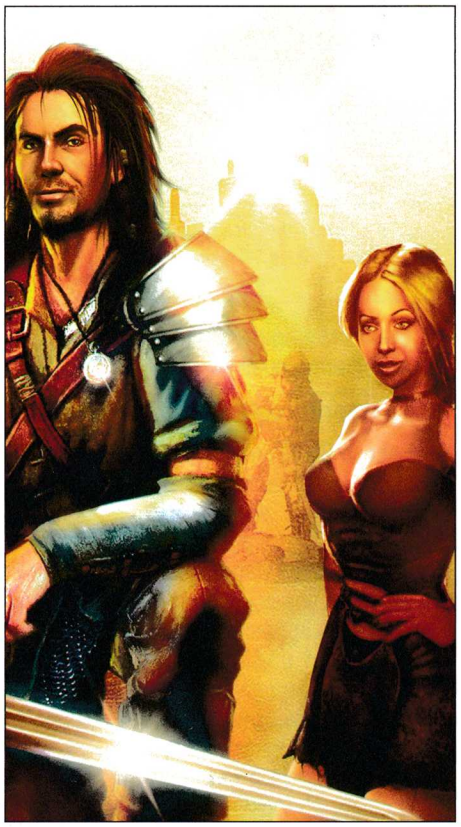
Вероятно на много места сте забелязали примамващи портали на инстанции, преградени от решетки или просто не вършещи никаква работа, когато преминете през тях. Най-известното такова място, разбира се, е The Dark Portal – порталът, през който орките влизат в света на Азерот, и който се охранява от цял футболен отбор демони барабар с резервите. Друго такова място е кулата на магьосника Медив – Каразан (също с преградена врата) или пък едно две места в самия Стормуинд. Не са пренебрегнати и джуджаците – под столицата им има втори, уви за момента недостъпен град, наречен Old Ironforge, който може би ще бъде включен някога в бъдещето. Изпепелените от немъртвите елфски земи Quel'Thalas, въпреки че са нарисувани на картата на света, на практика не съществуват – натъкнах се на едва две-три елфически постройки по бреговете на

Eastern Plaguelands... Явно само това е останало от великия Куел'Талас, давал подслон на елфите в продължение на 8,000 години...

Има слухове за земите Outland и Emerald Dream, които също ги има като текстури в играта, но е невъзможно да се стигне дотам.

Да ви кажа честно, малко завиждам на играчите, които ще се докоснат до WoW след, да речем, една година. Това просто няма да е същата игра, а нещо много повече. За нас обаче остава кефът, че играем тук и сега! Ако статията ви се е сторила прекалено дееку, имам да ви кажа само две думи – keep playing!

Пламен Димитров



The Bard's Tale

жанр: **RPG** | издател: **Inxile/Ubi Soft** | **www.thebardstale.com** | хардуер: **P 933 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | DVD: **1**

PC
XBox
PS2
GBA

След няколко години затишие Бардът бе изчезнал някъде. Може би малцина от вас знаят, но първите му появи са далеч назад във времето (към края на 80-те, ако трябва да бъдем по-точни). След тоталния му успех обаче пичът се скатава някъде. Но ето че идва моментът той да бъде възкресен. Или просто парите и пиячката от първото приключение вече са свършили...

Това заглавие е истински свеж полъх на фона на общата убитация в жанра и до такава степен е изтъкано от кретенизъм, че просто няма как да не му обърнете поне малко внимание. Но да караме подред, тъй като обемът на статията, както обикновено, е малък, а има много неща да се свършат, много места да се обходят и много чудовища да гушнат маргаритките, или там каквото обичат да гушкат.

И нека приказката започне...

"Принцесата, спасете Принцесата!"

Кои са най-важните неща в живота на един мъж? Правилно – това са парите, пиячката и пу... така де, жените. С други думи – трите П (ППП). Най-често присъствието на първите води до появата на другите две, но това не е задължително. Та имаме един истински мъж пред нас – Бардът. Няма си друго име. Пич от кла̀са. С малко хитринка и късмет успява да се сдобие с пиячката, но парите и жените нещо му куцат. И докато размишлява над нелеката ситуация, в която е попаднал, чат-пат измърморвайки нещо в посока "Разказвача животът го настига и му плесва в лицето предложение, на което не може да откаже"... Или май го плесваха с шаран. Няма значение, важното е, че той е Избраният. Шампион, подбран из мнозина, за да изпълни героична и свята мисия. Или поне да изкара малко пари и да може да се накърка в най-близката странноприемница.

Та ситуацията е следната – имаме:

А) Принцеса
В) Голяма кула (или Кулата)
С) Лошковец

Трите точки (А, В и С) са взаимно свързани, като към всяка принадлежи по едно действие – спасение, изръшкване и наритване – не се споменава точно с кое какво трябва да правите, но Бардът не е чак такъв идиот и би трябвало да се справи... Но дали...?

Концептуално

играта е екшън-RPG. Имате само един герой за избор, който обаче можете да развиете по различен начин, за да получите различна роля. Идеята е, че в началото на играта получавате определен брой точки за разпределяне между основните му атрибути, добре познати на фенове-те на D&D ролевата система. С качването на ново ниво получавате по 2 нови точки. Таванът за всяко едно умение е 20. А всяко едно дава бонус към някой от бойните ви атрибути. Ако искате да направите воин например, наливате Strenght-а (всеки две точки тук ви дават +1 dmg), ако пък ви влекат стрелковите умения – наливате dexterity.

Доста интерес е ефектът на късмета – колкото е по-висока неговата стойност, толкова по-голям шанс ще имате да нанесете критичен удар или да избегнете капан. На последно място, но не и по важност, е мелодичността на барда – в течение на играта нашият герой сменя няколко музикални инструмента, с чиято помощ ще може да призовава в подкрепа различни създания. Колкото по-мелодичен е той, толкова по-силни са съюзниците му, удрят по-силно и издържат на бой.

На всеки две качени нива пък ще можете да научите по едно специално умение. Те варират от възможността да си служите с различни оръжия (освен меч, по-късно ще можете да използвате двуръки секири, боздугани и комбо от катана и нож) до нови специални удари с различните оръжия.

А екшънът е доволно прост

– имайки предвид, че играта е предвидена първоначално за конзола и очевадното клавишно превъзходство на кийборда пред пада води до доста интуитивна и удобна форма на управление. С десния бутон на мишока се придвижвате, а с левия раздавате тупалки. [Space]-ът е за блок, и оттук можете да си навържете каквото ви душа иска комбо. Вразите идват на групи от по няколко и в интелектуален план не влизат в графата "доктори по ядрена физика (както и Барда, между другото). Благодарение на 3 много удобни радиални менюта по всяко време можете да промените въоръжението си, да "изсвирите" магия или да призовете специална сила. За последните ще имате нужда от кристали, падащи из цялата игра. Започвате само с лечение, но побеждавайки всеки от по-големите босове, ще можете да овладявате уменията му. Всяко от тях има три степени на сила (от просто

графика	
звук	
геймплей	
6 общо	

приковаване с корени към земята на всичко около вас, до огромен отровен облак например) и правилната им употреба най-често е разликата между мъртвия и героично завършващ приказката Бард.

Та докъде бяхме стигнали... а, да –

Бардът отново се правеше на задник!

И докато в повечето отношения The Bard's Tale е добре познатият ни hack & slash, то има един елемент, придаващ уникалност на играта. Това са създанията, които можете да призовавате със своите инструменти. Тяхната роля е доста обширна – от поддържащи бойци до сапьори и преносими лампи. Всяко едно от съществата е доста готино и полезно в дадена ситуация. Разделени са на 4 групи – бойни, помощни, магически и допълнителни. В бойните влизат стрелец (с мощен арбалет), рицар (с огромна броня и бързо мушкащ), гигант (хвърля скали, правещи щети на всички врагове в определен радиус) и наемник (размахва огромна брадва). Сред помощните попадат мишок (адски важен за един от куестовете във втората кула, а и е доста забавно да видите как с бойно "писук" се нахвърля към слабините на лошковците), дядка мазохист (обезвреждa капани по възможно най-комичният начин), светулчица, която може и да заслепява лошковците и огромен бръмбар, смучещ здравето на вразите и даващ го на вас и съюзниците ви. Магическите същества ви осигуряват контрол над една от четирите стихии (светкавици, огън, вода, земя) и в общи линии са крехки, но силно ефективни създания. А допълнителните включват лечител, убиец и... абе ще си ги откриете сами.

И докато в началото можете да имате само един помощник, до към края на играта цифрата скача на четири. Тук можете да експериментирате както си пожелаете и всяка една от комбинациите води до задоволителен резултат. Нови мелодии за съществата ще получавате като награди за изпълнени задачи или от сандъчета тук-там из подземията, затова не се поддавайте на мързела и проучете всяко едно ъгълче на игралната карта. В тази линия на мисли – продавачът в първия град предлага за 4K злато една карта – задължителна е. А в града на викингките, ако нападнете гардовете до затвора, не забравяйте след това да минете през склада им (долу ляво на картата) и палатката на вожда (горе дясно), за да проверите какво има из сандъците им.

"It's bad luck to be you"

За 20-те си часа геймплей играта ще ви предложи адски много. На първо място това са зоните, които ще обиколите. За-

THE BARD'S TALE – 1987 ИЛИ КАК ЗАПОЧВА ВСИЧКО

Повече позната под пълното си име, изписано на обложката – Tales of the Unknown, Volume I: The Bard's Tale, първата история за барда е едно доста приятно за времето си ролево заглавие, запазило се през годините и ценено дори и днес. Започвайки историята в града Skara Brae, играчите се борят срещу чудовищата и вечната зима, докарана от злия магьосник Мангар. Използвайки простичък 3D графичен енджин, взет назаем от първата Wizardry, The Bard's Tale добавя към жанра нов изглед към изометричните RPG-та, повече цветове, по-голямо разнообразие от герои и локации за проучване. Големият ѝ успех води до не толкова успешно продължение през 1988. Емулации и на двете игри се появяват за всички тогавашни конзоли – NES, C64, APL2.

почвайки от малко селце, скоро ще скитате из целия свят в търсене на трите кули, които трябва да обезвредите, за да получите достъп до четвъртата – тази, в която е заключена принцесата. Разнообразието от терени е наистина голямо – от огромни ливади, в които бардът едва си подава пиянския нос от тревата до заскрежени тундри, в които мрънкането му ви придружава на всяка стъпка. Преди всяка зона или важно събитие ще можете да проследявате диалозите между героя и разказвача. Кратките към сцени са направени с енджина на играта. А разказвачът е истински сладур. Изпитва откровен кеф, когато бардът бъде прецакан (умирате, глас от небето "А-ха-ха-ха, е такива неща ми оправят настроението за деня!") и го залива със сарказъм и обиди във всеки един момент. Поради факта, че не можете да запазите играта по всяко време, а само на точно определени от дизайнерите местенца, това може да се окаже доста фрустриращо.

Не можем да не споменем и че цялото ви приключение е изтъкано от толкова

дебилен и кретенски хумор

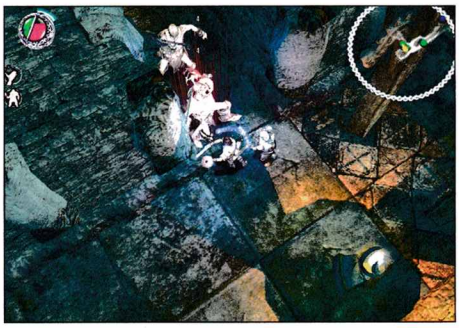
в шотландско-британски стил, че няма как да не се срутите под бюрото от кикот поне няколко пъти. Стилът е подобен на този в Giants: Citizen Kabuto и Armed & Dangerous, ако сте пробвали тези игри. Ще се сблъскате с цяла плеада от дебилни селяни, други Избрани, не чак толкова съсметлии, колкото вас и разбира се – тълпата от друиди, играещи ролята на основна опозиция.

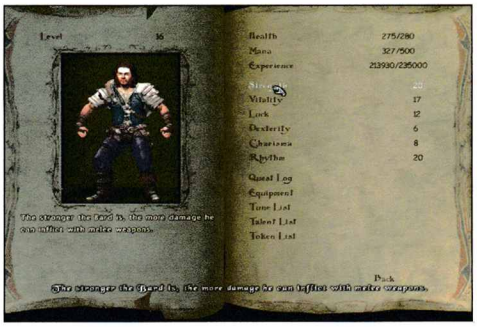
Хубава хрумка е липсата на стандартен инвентар. Ако намерите оръжие, което е по-добро от това, с което сте екипирани в момента, то автоматично ви влиза в раницата. Ако пък е по-слабо, на момента получавате стойността му в жълтици. Това важи и за всичко останало – няма нужда да се разкарвате до най-близкия продавач, за изсипете боклука от раниците си – всичко веднага се конвертира в местна валута.

Освен оръжията, бронята и щита, бардът има различни медальони, които най-често заграбвате от паднали босове. Техният ефект варира от увеличение на някоя от основните характеристики до бонус към щетите, които нанасяте, музикалните ви умения или парите, които събирате. В повечето случаи, ако имате средства, е далавера да пазарувате от оръжейниците, тъй като предлагат доста сносен ъпгрейд на оръжията ви. Само за еднорък меч няма смисъл да харчите, тъй като средата на играта получавате безплатно доста могъщ такъв.

Визуално

Играта се захранва от Snowblind енджина, използван в направата на Baldurs Gate: Dark Alliance, като единствената разлика между конзолната и PC версията е по-високата поддържана резолюция. Персонажите са много добре анимирани и раздвижени, а ефектите покрай магиите пълнят окото с визуална благина. На много места пейзажът е предварително подготвен и това спестява доста усилия за компютъра ви, но за включването на всички екстри ще ви трябва сравнително мощна машинка.





Силата на играта обаче е в озвучението и диалозите. На моменти се появява и хорът на трите гномчета, който изкъртва обстановката с невероятните си рими по ваш адрес. Все пак заглавието си има своите луфтове. На моменти екшънът става прекалено скучен, продължителен и еднообразен. Особено в кулите, където правилото, че "Пътят надолу е винаги по-труден от изкачването" важи с пълна сила.

В други моменти пък враговете не съответстват на собствените сили, което може да изпрати с шутове играта в една от двете крайности на дебилно лесна до вбесяващо непреодолима. Но като цяло, това е едно от малкото заглавия, напълно заслужаващи си 7-те гигабайта инсталационно пространство на харда ви.

Георги Панайотов

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ - WAP.GSMZABAVA.COM

90075 90076 90077 90078
90079 90080 90081 90082
90083 90084 90085 90086
90087 90088 90089 90090
90091 90092
90093 90094 90095 90096
90097 90098 90099 90100
90101 90102 90103 90104
90105 90106 90107 90108
90109 90110 90111 90112
90113 90114 90115 90116
90117 90118 90119 90120
90121 90122 90123 90124
90125 90126 90127 90128

ЗА ЛИЦА НАД 18 ГОДИНИ

90129 90130 90131 90132
90133 90134 90135 90136

JAVA ИГРИ

Super Mario 34213
Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби ...
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens ★

Ancient Ruins 1 34214
Трябва да намериш магическия щит и да се преобориш със злите сили на мрака.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung ★

Ancient Ruins 2 34215
Намери свещения олтар и грабни меча от ръцете на живите мъртви.
Nokia, Siemens, Motorola Sony Ericsson, Samsung ★

Townsmen 2 Gold 34216
Вече управляваш цяло кралство. Трябва не само да строиш,но и да се защитаваш
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung ★

WORMS 34217
Добре познатата игра от компютрите-Worms.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola ★

Formula 1 34218
Състезавай се в стила на Формула 1!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung ★

KamaSutra 34219
На Български език
Част II.
Nokia, Siemens, Sony Ericsson ★

Kama Sutra Delux 34220
Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.
Nokia, Sony Ericsson ★

World Fighting Club 34221
Участвай в турнира за най-добри бойци!
Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson, Motorola ★

Car Sex Kamasutra 34222
Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил ;-).. Това е тъкмо за теб.
Nokia, Siemens, Sony Ericsson ★

Townsmen 34223
Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.
Nokia, Alcatel, Siemens Samsung, Sony Ericsson ★

Larry Sexy Game 34224
Приключенията на Larry в мобилен вариант!
Nokia, Sony Ericsson ★

Sexy Solitaire 34225
Пасианс с разголени момичета.Хайде да се забавляваме.
Nokia, Motorola ★

Driv3r 34226
Шофираш,изпълняваш задачки и най-вече бягаш от полицаите.
Nokia, Alcatel, Siemens, Sony Ericsson, Samsung ★

Nasty babes N9 34227
Малката Сидни търси някого, с когото да си играе.Нейната любима игра е боят с възглавници.Ще се пробваш ли?
Nokia, Siemens, Sagem, Sharp, Samsung, Motorola, Sony Ericsson ★

За да поръчаш игра, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а!

ЯКО ЯКИ ЗВУЦИ ★

Яко техно	46617	Луда жаба / ХИТ /	46633
Hard techno	46618	Оргазъм	46634
Луда крава	46619	Еротичен стен	46635
Грухтене	46620	Еротична целувка	46636
Садо Мазо	46621	Господар и робиня	46637
Яко смях	46622	Ooo God ...	46638
Оригване	46623	Мърморещо елфче	46639
Трабант	46624	Подсвиркане	46640
Поточе	46625	Ядосан китаец	46641
Мучене	46626	Мърморещо джудже	46642
Вълчи вой	46627	Ръмжене на тигър	46643
Пиленца	46628	Мърморещо човече	46644
Гръмотевици	46629	Цвилещо махаренце	46645
Буря	46630	Хъркащо човече	46646
Бебе	46631	Барабани	46647
Комар	46632	Племенни ритми	46648

МНОГО ЯКИ ЛАФОВЕ ★

Документи за проверка	46649
Един простак ме нарече к*рва ...	46650
Master I have mail for you	46651
You have a call	46652
Тийнейджъри /много як лаф !/	46653
Ние не сме чак толкоз прости ...	46654
Обичам гроздова ракия	46655
Аии ще ти се и невиди женското чудо	46656
Туй са две бири ма оууу ...	46657
Обаждам се от нашето село ...	46658
Ами госпожо, и вас да ви барат по...	46659

САМО ХИТОВЕ !!!

	МОНО	ПОЛИ
хит!Тъсурт - 3 в 1	556169	667169
хит!Elena Paparizou-My Number One	556170	667170
хит!50 Cent - Candy Shop	556171	667171
хит!Alina&Costi - Necasuri Si Suparari	556172	667172
хит!Arash - Boro Boro	556173	667173
ново!Daddy Yankee - Gazolina	556174	667174
ново!Black Eyed Peas - Don't phunk with my	556175	667175
ново!Backstreet Boys - Incomplete	556176	667176
ново!Руши Виделиев - Онзи	556177	667177
50 Cent - Just a little bit	556178	667178
Adrian Minune - Diskoteka Boom	556179	667179
Arash - Tike Tike Kardi	556180	667180
JayZ & Linkin Park - NumbEncore	556181	667181
Chemical Brothers - Galvanize	556182	667182
ново!Shakira - La tortura	556183	667183
ново!Akon - Lonely	556184	667184
ново!Rob Thomas - Lonely no more	556185	667185
Don Omar - Dale Don Dale	556186	667186
Gwen Steffany - Rich Girl	556187	667187
ново!Ashanti - Only You	556188	667188
Ruslana - Wild Dances	556189	667189
ново!Ruslana - Dance with the Wolves	556190	667190
Anastacia - Sick and tired	556191	667191
Eminem - Just Lose It	556192	667192
Eric Prydz - Call On Me	556193	667193
Графа - Слънце в очите ти	556194	667194
Братя Мангасариян - Бай Мангау	556195	667195
Братя Мангасариян - Във Куба	556196	667196
Axel F - Ченгето от Бевърли хилс	556197	667197
ПОП ФОЛК		
хит!Мая и DJ Живко - Party Time	985799	996799
хит!Преслава - Дяволско желание	985800	996800
хит!Азис и Устата - Точно сега	985801	996801
Азис - Мила моя, ангел мой	985802	996802
ново!Азис - Обречи ме на любов	985803	996803
ново!Азис и Малина - Не знаеш	985804	996804
Азис и Деси Слава- Жадувам	985805	996805
Бони - Лудница	985806	996806
Вероника и Магда - Не си сама	985807	996807
Гергана - Измама	985808	996808
Глория - Изповед	985809	996809
ново!Деси Слава - Не си ми спешен	985810	996810
Ивана - Не е ваша работа	985811	996811
ново!Ивана - Ах, тези пари	985812	996812
Нелина - Къде сме тази вечер	985813	996813
Преслава - Обичам те	985814	996814
Райна - Как	985815	996815
Райна и Конст. - И това е любов	985816	996816
Тони Стораро - За една жена	985817	996817

SMS на Номер 1710

Mtel GloBul

WAP.GSMZABAVA.COM
и не забравяй да добавиш в Bookmarks на твоя GSM ... ;-)

JAVA ИГРИ

Spanish League 34228
Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Motorola ★

Bobby Carrot 34229
Ти си заек, който ходи и събира моркови! Опасен заек! Ninja! ;-)
Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson, Motorola ★

King of Troy 34230
Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой – безсмъртието е твое!
Nokia, Siemens, Sony Ericsson ★

Moto GP 34231
Отличен симулатор на състезание с мотори
Siemens, Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Alcatel, Motorola ★

KamaSutra 34232
Изкуството за правене на любов на твоя мобилен телефон!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola ★

ВИДЕО ★

Хипопотам 34233 | Моторджия 34234 | Луда жаба 34235
Яко човече 34236 | Basketball 34237 | Sexy 34238
Бомба 34239 | Яко секс ;) 34240 | Езда 34241
Sexy girl 3 34242 | Sexy girl 1 34243 | Морски приключения 34244

За да поръчаш видео, трябва да изпратиш 2 еднакви sms-а!

★ ВАЖНО!
За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, както и да видиш пълната колекция от продукти,зареди WAP портал: wap.gsmzabava.com
там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО продукти!

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и GloBul.
В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти:
Пример за Nokia: 12345N

Индекси на GSM-и:
N - Nokia
S - Siemens
G - Samsung
E - Sony Ericsson
M - Motorola

КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?

След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.
Пример: 12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))

Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да имаш активиран WAP!
За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. Един sms = два лева без ДДС.

По всичко личи, че третият Gothic няма по нищо да отстъпва на предишните части...

PC
XBox
PS2
GBA

Gothic III

жанр: **RPG** | издател: **Piranha Bytes / JoWood** | **http://www.gothic3.com** | излиза: **началото 2006-та**

Вече на никого не му прави впечатление като види след името на играта някоя и друга цифра. Но поради лични пристрастия, свързани с предишните части на Gothic, съм склонна да вярвам, че третата част на играта няма да е поредното продължение с освежена визия и козметични корекции. Тези ми очаквания са подплатени и от предварителната информация, предоставена от създателите. Да видим

какво е известно до момента...

Светът, в който ще се развива действието, ще е изцяло нов. Ще се състои от пустинна област Varant, познатите ни от втора част земи Myrthana и планинска зона със суров климат Nordmar. На територията му ще има 20 града, а общата площ ще бъде три пъти по-голяма от Khorinis и Jharkendar (светът на адона), взети заедно. Огромните разстояния предполагат въвеждането на начин за бързо придвижване, но още не се знае дали ще се използват коне или други същества. Връщане към познатите ни светове няма да е възможно, нито пък импорт на герой от предишните части.

За сюжетната линия се знае със сигурност, че няма да е линейна и в зависимост от действията ви, играта ще има различен край. Цялото стори ще бъде едно цяло, а не както досега разделено на отделни глави. Боговете ще имат променено отношение към хуманоидната раса и то ще е от определящо значение за нейното бъдеще. Уви, все още Piranha Bytes пазят тайна по въпроса.

Орките пък няма да се задоволят само с унищожение на кралството, действ-

вията ще са насочени и към поробване на хуманоидите. Ключовата фигура на Ксардас ще присъства, без да е ясно на чия страна ще застане магьосникът. Действието в играта ще стартира след като войната с орките е приключила и над земите витае мрачна атмосфера на разруха. С това създателите обясняват и факта, че визията, противно на логиката, ще напомня по-скоро на първата, а не на втората част.

Най-отличителният белег

на Gothic III ще е свободата, с която ще разполага играещият. На първо място няма да е задължително присъединяването към гилдия. Героят ви ще може да се развива, дори и без да принадлежи към някоя от фракциите. За тях самите подробна информация липсва. Говори се за ловци на орки, които ще населяват Nordmar и за наемници, без да се уточнява коя част от континента ще обитават. При развитие на героя играчът ще може да избира измежду разнообразни професии: гладиатор, ковач, хлебар, килимар и т.н. Освен това ще е възможно да овладее няколко от тях и в зависимост от комбинацията ще се получават индивидуални профили. Говори се и за възможността героят да обединява силите с представители на другите раси в борбата му срещу орките. Но опцията за мултиплейър не се споменава все още.

Познатото ни водене на диалози, което бе определящо при напредването в геймплея, ще бъде редуцирано, но затова пък се предполага, че трудността на куестовете и играта като цяло ще се повиши. Освен това на героя няма да му се налага да се подчинява на биологичния часовник и онези рутинни задължения като спане и редовно хранене отпадат.

Очаквания се възлагат и за подобрено AI на другите участници в играта. За по-голяма степен на реализъм в действията на статистите се предвижда те да са с разнообразни повинности в зависимост от прослойката, към която принадлежат. Или с други думи няма да има безцелно поклащащи се NPC-та. С обогатен изкуствен интелект ще бъдат и зверовете те ще имат жизнен ритъм, ще се нападат помежду си, а някои ще се придвижват на групи, без това да ги направи по-малко кръвожадни.

Радикални промени ще има и в

системата за водене на бой

Отново, конкретни подробности липсват освен поясненията за въвеждане на специални движения и промяна в комбопохватите, които ще са усъвършенствани и ще са с по-голям реализъм що се касае до тяхната употреба.

За качественото осъществяване в графично отношение на всичките тези промени Piranha Bytes залагат на подобренията в енджина, който ще се базира на възможностите на DirectX-9.0b що се касае до визуалните ефекти. За пресъздаването на образите ще се ползва EMotionFX технологията, както и Hyper threading. Музикалното оформление също не е пренебрегнато – записани са осем часа симфонична музика, специално композирана в духа на играта.

Досега към Gothic подчертан интерес имаше предимно на европейския континент. Независимо от факта, че играта е добре пипнато и увлекателно RPG, американските геймъри сякаш я подминаха. Донякъде за това бе определяща и мудността, с която издателите пускаха английските версии. Този път те обещават, че след излизането на трета част на немски език паралелно ще излезе и такава за англоговорящите, като ще се наблегне и на дистрибуцията за САЩ. Говори се дори за конзолен вариант, но това е само проект, който до момента да е подплатен с реални действия.

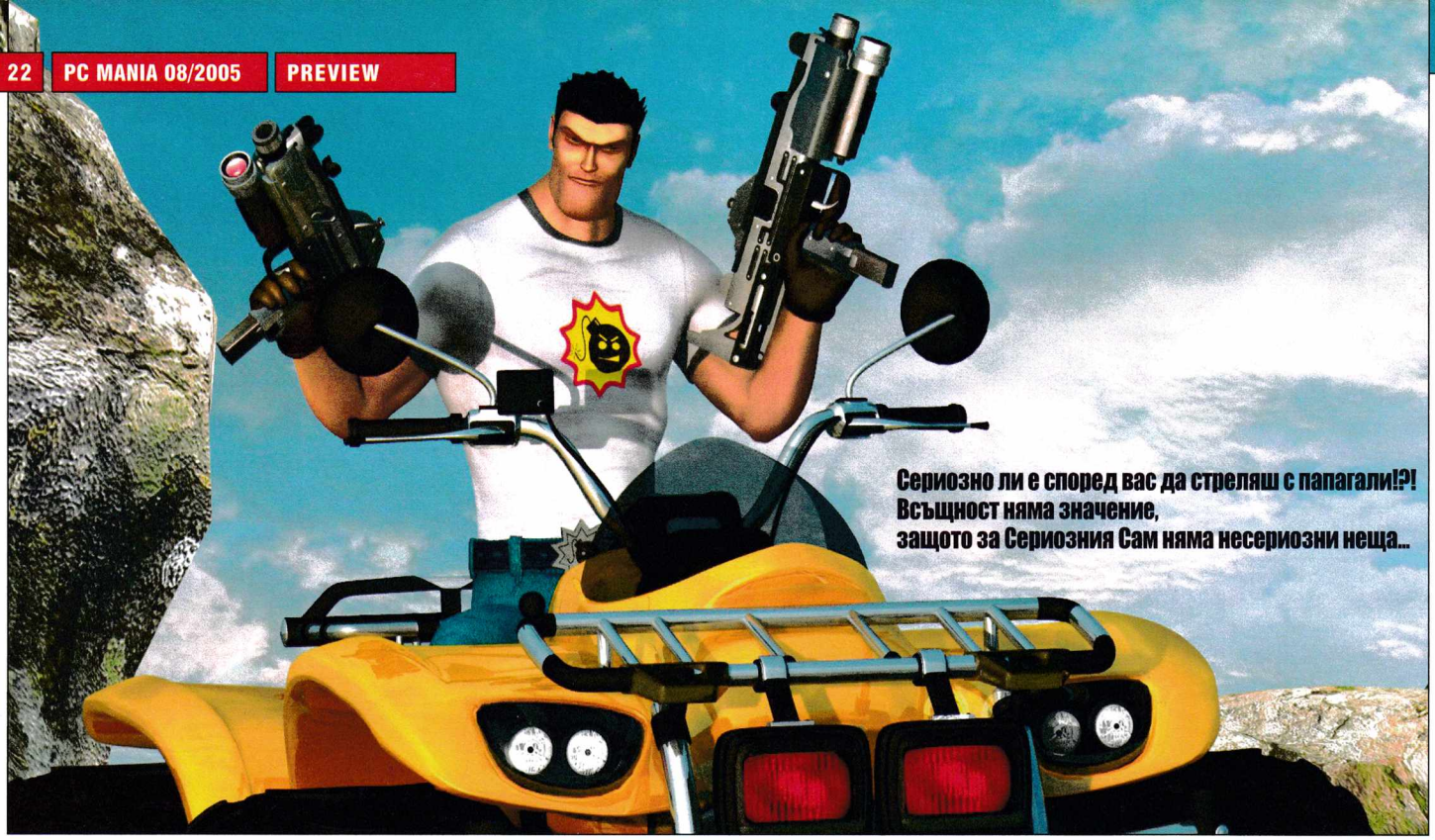
И както става с предварителните информации около предстоящи заглавия, не е изключено да настъпят промени. Но пък това е и част от тръпката на очакването, а изненадите винаги са добре дошли. Особено когато са приятни.

desi|re

TOUCH ME!

NINTENDO DS™

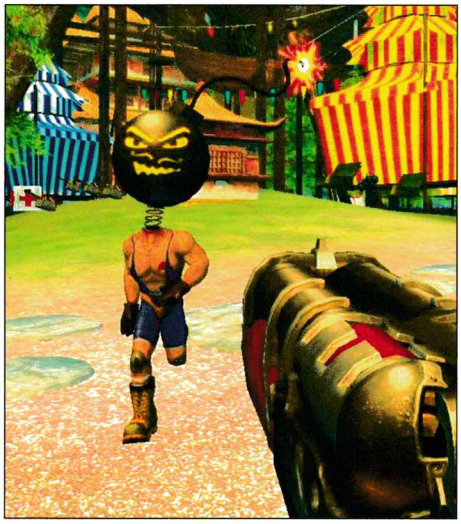
www.nintendo.bg



Сериозно ли е според вас да стреляш с папагали!?! Всъщност няма значение, защото за Сериозния Сам няма несериозни неща...

Serious Sam 2

жанр: **FPS** | издател: **2K Games** | **http://www.2kgames.com/serioussam2/seriously.html** | излиза: **октомври 2005**



Сред по-несериозните фенове на Serious Sam (а и дори сред онези, които се водят за сериозни) съществува една сериозна заблуда. Причината за нея е прибързаното издаване на първия Serious Sam и последвалото го допълнение - Serious Sam: The Second Encounter, което повечето възприеха за официална втора част. Принципно през 2001 година по план е трябвало да излезе само една игра. Но поради възникнали несъответствия във виждания на хърватите от Croteam и нейните разпространители, тя се появява на два пъти. Несериозна работа. Точно поради тази причина някои хора все още си мислят, че вече съществува Serious Sam 2. Това обаче не е вярно, защото официалната двойка ще види бял свят едва през октомври 2005. Така че сега, след като изяснихме тази малка подробност, мисля че е време да утоля жадните ви за информация геймърски душици и да ви разкажа какво точно ще представлява новата геймка на Croteam.

300 Aliens vs. Serious Sam

По всичко личи, че програмистите от Croteam са сериозни хора. Те са взели правилното решение да запазят основата на размазващия геймплей на предишните си две творения. Защото именно безумно бруталното и суперинтензивно пуцане, придружено от свежарското чувство за хумор на Сериозния Сам, допринесоха за огромния успех на играта. Милионите зверове, чието любимо занимание бе да тичат към вас с една-единствена мисъл в главите си – тази за отделянето на различни части от тялото ви - ще бъде факт и в Serious Sam 2. В това отношения геймплеят е непокътнат. Носят се слухове, според които пичовете от Croteam ще се опитат да влязат в книгата на Гинес. Ако се чудите как ще направят това, отговорът е много прост. Ще създадат най-голямото меле в историята на жанра, като струпат на един екран около триста гадини. Интересно ми е само как нашият сериозен герой ще успее да се справи с тях. :)

Гъсти джунгли, смрадливи блата, футуристични градове, ледени тундри и вулканични планети...

В Serious Sam 2 ще получим възможността да преминем през около четиридесет нива, които ще бъдат разположени в седем различни свята. Естествено, преобладаващите цветове отново ще бъдат светли, ярки и силно наситени, а цялостната атмосфера няма да бъде коренно променена, а просто значително подобрена. За тази цел програмистите от Croteam са разработили напълно нов графичен енджин. От това, което виждам на шотовете и във филмчетата, мисля, че и противниците, и околната среда ще изглеждат превъзходно. Ще мерите дължината на оръжието си с над четиридесет различни същества – кое от кое по-изродско и смехотворно. Ако сте се притеснили за любимите си пищящи

камикадзета от миналите части, споко. И те ще вземат участие в Serious Sam 2, но, както може би се досещате, с леки козметични промени. В двойката няма да имат бомби вместо ръце, а бомби вместо глави.

Parrot-gun?

Добрият стар сериозен Сам е все така печен и мускулест изрод. Но тези негови физични данни не са достатъчни за победа в сериозната битка, която е поел. За да се противопостави на ордите от гадове, арсеналът, с който разполагаше преди, е сериозно обновен. Със сигурност в него ще намерят място обичайните картечница, ракетомет, гранатомет, снайпер, "сериозни" бомби, гранати и т.н. Но освен тях ще бъдат прибавени и няколко нови сериозни средства за убиване. Първото изстрелва метални въртящи се колела и същевременно може да бъде завъртано вертикално, като по този начин се превръща в мощно меле оръжие, правещо близкостоящите противници на кайма. Определено най-забавното пуцало в играта обаче ще изстрелва папагал, за който е прикачена бомба. На всичкото отгоре и неговата форма ще наподобява това пернато крякащо създание.

Сам на колела

Едно от най-значителните нововъведения в Serious Sam 2 ще бъдат превозните средства, превърнали се от известно време насам в неразделен елемент от всеки шутър. Естествено, Сам ще може да се покатери на най-стандартни танкоподобни машинарии. Но мозъците на хърватите от Croteam са успели да родят и няколко доста оригинални идеи. Нашият човек ще може да се вози на сърф или дори на летящи във въздуха гигантски чаени чинийки (поне на пръв поглед приличат на такива). Или пък дори да влиза в гигантски топки и да ги бута отвътре. С тях той хем ще се придвижва, хем ще прегазва няколко пъти по-грамадни гадове от самия него.

Олд скулът пак е на мода

Всеки, който е играл Serious Sam: The First Encounter или Serious Sam: The Second Encounter, е наясно, че това ще е шутър, който без никакви съмнения спада към т.нар. олд скул пуцалки. Подобно на DooM 1 и 2 или пък на добрия стар Duke Nukem 3D, главната цел на играта е да избием колкото се може повече гадини. А те постоянно се стичат на глутници и запълват свободните пространства около нас за секунди. Онова, което най-много ми допадна относно двойката, е, че в нея няма да бъдат нанесени коренни промени по отношение на геймплея. И това едва ли ще ѝ попречи да бъде все така динамична и забавна. Дори двойно повече. Сериозно.

Асен Георгиев

Това е играта, която ще ви накара сериозно да се замислите преди да отворите бутилка бира. От друга страна е възможно да се окаже играта, която напълно ще ви отдалечи от сериозното мислене.

Вие сте Assil. Накратко:

древноегипетският вариант на Гайбръш Трипууд

от Monkey Island серията. Вечно предизвиквате усмивки – къде изпълнени с насмешка, къде със съжаление за интелектуалното ви развитие. Дълбоко в себе си обаче само вие си знаете за дремещия гений (прогнозите са, че фактът така и ще си остане малко известен :-)), който се събужда винаги навреме за някоя дяволита закачка с мощен олигофреничен потенциал.

Кретенийка в древното царство на фараоните...

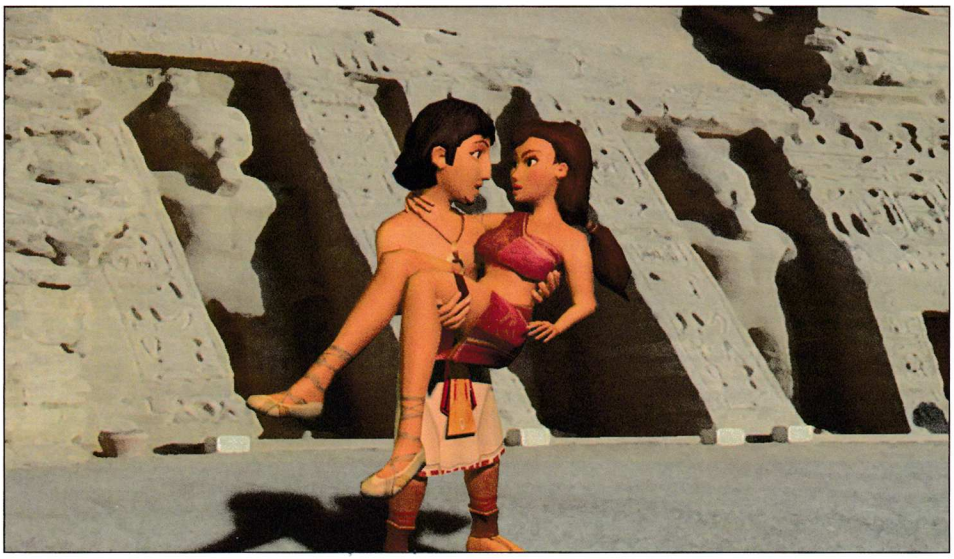
PC
XBox
PS2
GBA

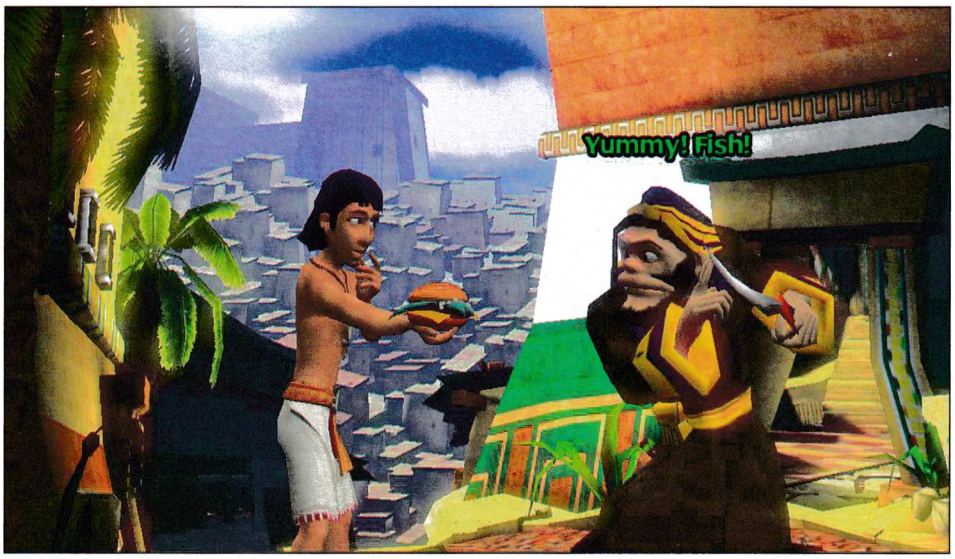
Ankh: The Tales of Mystery

жанр: **Quest** | издател: **Deck 13 / Rebel Games** | **www.ankh-game.com** | излиза: **октомври 2005 г.**

Assil е ленивото синче на пребогатия архитект на фараона. Смисълът на живота му, както на масата древни египтяни, е да увековечи душата си и да запази тялото непокътнато, струва ми се. Методът е малко нетипичен – спиртосване :-). Когато организира поредното купонче обаче, се оказва, че не намира отварачка за пийването. След минутка траурно мълчание забелязва предмет, който може и да му свърши работа. Но партито е тайно организирано във Великата пирамида (откраднал е ключа от татко си), а предметът се оказва анкх – сакралният ключ на живота. На сутринта, освен за махмурлука си, Assil трябва да се погрижи и за проклятието, което си е навлякъл, нарушавайки покоя на мъртвия фараон. За да избегне нерадостната съдба, която се очертава пред него, и неприятно скъсилия се път към Подземното царство, Assil трябва да се обърне към великия фараон.

Изправен пред VIP входа, осигуряващ достъп до самия фараон, Assil се опитва да надхитри пазача Boulboul. Той е герой, с когото често се спречква и нерядко, гледайки го, изпада във философски размисли дали ще види светлина в другия край, ако погледне през едното му ухо. Докато крои хитри планове как да се отърве от пазача, Assil чува женски викове. Скоро разбира, че в близкия затвор се намира неземна красавица – дъщерята на арабския посланик, която е заключена заради острия си език. Разбира се, не може да изневери на вроденото си благородство и смело се хвърля да я спаси. Пред двамата се разкрива приключението на живота им...





По пътя си ще срещнете хора. Много интересни хора. :-) Създателите обещават поне 50 странни и запомнящи се персонажи. Ще се запознаете с преливащи от щастие роби, изплашени крокодили и дори със самия върховен бог Озирис. Част от хората по пътя ще ви помогнат, а други тайничко ще кроят планове да откраднат свещения символ от Assil. И всичко това ще се случва в Кайро, описан от създателите като „древния град на хиляди форми, цветове... и миризми".

Фактите

Управлението на Ankh е стандартното за point-and-click игрите. Използвана е триизмерна графика, но създателите се придържат плътно към визията и усещането, което дават класическите quest-ове. Една от гордостите на играта в това отношение е камерата и това, че тя се движи изключително удобно за вас, избира най-добрата гледна точка и прави предметите, които ви се пречкат, да стават прозрачни (по думи на създателите). Саундтракът звучи доста приятно (поне малката част, която имах възможността да чуя). Обещанията, които създателите правят в тази насока, са, че играта ще включва специфична озвучаваща музика за почти всеки момент – при това разнообразна, която ще преминава от по-нежна и тиха, носеща атмосферата на епохата, към по-драматична, когато се натрапва в съзнанието ви. Използвани са различни инструменти и финалният резултат цели да представи нещо като саундтрака на филма „Мумията". За тези от вас, които са играли The Moment Of Silence, мисля, че ще е достатъчно да спомена, че музиката ще е създадена от същото студио, работило над това заглавие.

Оскъдната информация, която създателите щедро преповтарят непрекъснато за геймплея, е, че ще можете да събирате предмети, да ги комбинирате и използвате (WOW:-)). Разговорите ще се водят посредством меню, което ви предлага избор на реплика. Играта обещава да има много разговори. Целта при създаването на пъзелите е била да не са много трудни и да са добре вплетени в историята. Умишлено са избегнати звуковите загадки или мини игрите. Геймплеят ще е цялостен и няма наистина големи и сложни пъзели, които да го прекъсват.

Играта е разработвана от немска фирма. По тази причина за мен е непонятно старанието на създателите да озвучат всичко в английската версия с британски акцент. Недоумявам защо това прави едно приключение в Древен Египет по-достоверно. В немската версия (ако случайно назнайвате този благозвучен нежен език) ще можете да чуете родни на създателите звезди да дават гласовете си на героите. Планиран е и вариант с озвучаване на френски език.

Чувствате се самотен? Купете си роб!

Чувствам се длъжна да завърша статията с най-съществената част от играта, описвана от създателите като „приключение, създадено, за да ви накара да се усмихвате, смеете и лазите по пода от смях". Идеята е заглавието да се хареса на всички фенове на Ice Age, Robots и Shrek. От самото рекламно филмче, в което се сблъсквате с продавач на изящни сувенири от типа легло с пирони до невероятно симпатичната ръбата физиономия на сфинкса, който виждате в същата анимация (предполагам съобразена с факта, че египтяните търсят портретна прилика с фараона при изработването на лицето). Изобщо всичко би трябвало да е абсурдно и ужасно забавно. Атмосферата и хуморът наподобяват Money Island, а анимацията стилово трябва да напомня на друго мое любимо заглавие – Neverhood.

Очевидно ще пренебрегна чувството за дълг, което така спонтанно ме обзе преди един абзац :-). Създателите ни уверяват, че видяното досега като визия е все още нешлифован диамант и ще хвърлят доста труд, за да ни представят перфектния продукт на края. Да се надяваме, че за разлика от множеството търговци, умело изобразени в заглавието, които се опитват да пробутат нелепите си продукти на възможно най-нереалната цена, авторите тук са говорили с ръка на сърце и продуктът ще се окаже наистина така значим. Доказателства или евентуално улики за тяхното провинение ще можем да получим някъде през октомври 2005 г. Заглавието ще бъде издадено първоначално в Германия към края на септември и около месец по-късно ще бъде разпространявано и в другите страни.

Лили Стоилова

Не е тайна, че легендарната поредица Heroes of Might and Magic с времето се превърна в колос на глинени крака. Причината беше неуспехът на четвъртата част. Heroes of Might and Magic IV предложи на фенове твърде много промени, които не се възприеха добре. Този крах струваше не само отчуждаването на много фенове от поредицата, но и главата на разработчика 3DO, както и на разпространителите New World Computing. Въпреки този очевиден провал с възкресяването на легендата са се заели небезизвестните руснаци от Nival Interactive. От тяхната шапка излязоха стратегии като Blitzkrieg и Etherlords, тъй че може да сме сигурни, че Ubi Soft – новопридобитите собственици на лиценза на играта, са се спрели на правилните хора. Така че нека да видим какво се готви в кухнята руснаците.

Старият колос се връща към корените си...

PC
XBox
PS2
GBA

Heroes of Might and Magic V

жанр: **походова стратегия** | издател: **Ubi Soft** | **http://www.mightandmagicgame.com/teaser/uk/** | излиза: **началото на 2006-та**

От първите картинки виждаме изцяло 3D рендерирана графична платформа. Играчът ще има възможност да zoom-ва до такава степен, че да забележи дори и дребни детайли като нитове от бронните на воините или малките тревички по стратегическата карта. Мините с ресурсите също са анимирани - преди да бъдат превзети, те изглеждат така, сякаш са извън строя и нищо в тях не се движи. Но след като бъдат овладени, се превръщат в жив и динамичен център за производство на земни богатства.

От филмчетата, представени на тазгодишното E3, впечатление правят също така бойните терени – всеки един обект на тях е силно детайлен и раздвижен (особено храсти и дървета), но с мярка, така че да не отвлича вниманието на играча и да не се натрапва. В няколкото предоставени филмчета се вижда и цялата красота на магиите, правени по време на битка.

Безспорно най-голяма метаморфоза са претърпели градовете. От плоско, изометрично изображение те са се превърнали в изцяло 3D местенца, в които може да ходите буквално навсякъде и да въртите камерата си под всякакъв ъгъл. За съжаление на този етап те още изглеждат доста пусти и безлюдни, но все пак без съмнение Nival ще ги населят.

Градовете

В играта ще бъдат шест на брой като на този етап са потвърдени Heaven (хора) и Inferno (демони). От Nival казват, че другите три няма да изненадат никого, докато последният щял да бъде изцяло нов и би трябвало да скрие шапката на доста хора. Най-общо можем да очакваме 40 същества като всяко или почти всяко от тях ще има по някоя интересна способност. Например грифонът ще има умение, с което „излита" от бойното поле за един ход, връща се на посочено предварително от вас място и нанася огромни поражения. За добро или лошо, не се предвиждат кервани, с които да пренасяте съществата си между градовете и различните наемнически лагери, без да се страхувате, че те ще бъдат нападнати.

Най-важното нещо в поредицата винаги са били

Героите

Може да ги наемате от кръчмите, като в даден град ще има по-голяма вероятност да намерите герой, специфичен за въпросния район. Лидерите ще участват в битките по начин, подобен на първите три части, но ще бъдат определено по-активни. Това обаче не означава, че ще влизат директно в боя.

Героите пак ще бъдат might и magic типове. Маговете ще бъдат в стария стил – седят зад армията ви и пускат заклинания, с които да помогнат в сражението. Съществената промяна се очаква да бъде при „силовите" персонажи, които в третата част бяха меко казано безсмислени. Вместо да дават само статистики като атака и защита на същества, които са под тяхно командване, те използват и умения като Holy Charge нап-

www.thecitadelclub.com
плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 31 август 2005
тел: 971 49 34

ример. С него героят излиза на полето и удря група същества, избрана от вас. Специфичното е, че противниците не могат да му отвърнат – все едно е направил магия.

Развитието

на юнаците ще е стандартното за поредицата – при вдигане на ниво вашият герой ще има възможност да изучава из между две способности и да усъвършенства едно от две предоставени ви умения. Уменията ще са на три нива – basic, advanced и expert. Те са познатите на всеки фен от поредицата – Logistics, Defense, Summonig Magic, Light Magic и т.н. Способностите, от друга страна, се

изучават само веднъж и дават на героя да вършат определено действие – Holy Charge например. Също така героят ще вдига и по една точка на вече познатите умения от Offence, Defense, Knowledge и Power. Nival обещават, че ще има само по един вид герой на град – или само воини, или само магове, но всеки един от тях ще може да бъде направен по коренно различен начин, тъй че тази прилика нямало да се забелязва.

Смятам, че тук е мястото да спомена малко информация и за магиите. Предвиждат се четири основни магически сфери, които не са специализирани според града. Засега са подтвърдени Light и Summoning школи. Обещават се изцяло нови магии, както и добре познати от предишните четири части. Ресурсите в играта са останали непроменени спрямо миналите части – злато, дърво, руда, кристали, скъпоценни камъни, сяра и живак. Те пак ще се събират по традиционния начин - чрез мини, но ще има и алтернативни източници, които засега се пазят в тайна.

Друга интересна новост около геймплея са

Битките

Новите разработчици обещават два типа на водене на сражения. Единият е добре познатият на всеки фен – походовата битка, в която всеки чака своя ред. Другият вид щял да бъде по-динамичен за по-бързо изиграване и щял да предлага меле в реално време, подобно на RTS игрите. Разбира се, този вариант е само по избор. Бойното поле ще бъде с различен размер според големината на двете армии, които са се срещнали, като по този начин ще се избегне досадното чакане в началото на играта, когато нямате бър-

зи единици. В боя пак ще присъстват морал и късмет, като моралът ще дава допълнителен ход на съществата, докато късметът ще увеличава нанесените поражения.

Мрежовата игра също ще бъде доразвита. Ще има пет вида multiplayer чрез Hot Seat, LAN и Internet. От Nival разказват в едно интервю, че се опитват да направят играта по-бърза и динамична, за да стане тя по-атрактивна за мрежа. Предвижда се една мрежова партия да продължава между 30 или 40 минути с пълно развитие.

Като технически характеристики фенове на поредицата трябва да подготвят наистина добри машини, разказват хората от Nival, тъй като тази графика няма да се "изхрани" със системата на средностатическия геймър. Все пак Heroes of Might and Magic V е насрочена за първата четвърт на 2006-та, тъй че всеки да може да получи за Коледа нужния нов хардуер.

Кирил Илиев

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лиценза за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

Струва ми се, че в последно време все повече започва да се утвърждава тенденцията за издаване на филми и игри, основаващи се на различни комикс-поредици. Сигурно си спомняте геймките за Батман, а неотдавна излязоха и PC-заглавия, посветени на Хълк, Х-мен и Спайдър-мен. Наскоро пък станахме свидетели на невероятния пълнометражен филм "Sin City: Град на греха", който, освен че е базиран на комикс-истории, дори е придобил тяхната типична визия. Нищо чудно скоро да се пръкне и някоя игра по него. А когато четете този материал, вече бял свят ще е видял и филмът, заснет по Фантастичната четворка – световната му премиера е на 8 юли. Мисълта ми е, че в последно време явно издаването на подобни заглавия е популярно и все по-печелившо начинание и предприемачите в развлекателния бизнес не си губят времето, а гледат да изкарат по още някоя комиксова геймка, колкото се може по-скоро, за да се нагушат със зелени гущери покрай манията на големия екран.

Време е за тупаник...

PC
XBox
PS2
GBC

Fantastic Four

жанр: **Action** | издател: **Activision/Beenox** | **http://www.f4thegame.com/** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **4**

ТАЙНАТА НА УСПЕХА

Фантастичната четворка, често наричана просто FF (от Fantastic Four), са група супергерои от комиксите на Marvel. Създадени от Стан Лий (по-известен с работата си върху Спайдърмен) и Джак Кирбик, те за първи път виждат бял свят през 1961 г. Тази четворка е преживяла може би едни от най-дивите приключения, които някога са описвани в комиксите въобще. Но може би тяхната привлекателност се крие в начина, по който те олицетворяват идеалното семейство с всичките му кусури. Обединени от странните сили, които всеки един от тях е придобил по време на полет с експериментална ракета, те са свързани и от правна и кървава връзка. Рийд Ричардс и Сю Сторм са сгодени, когато поредицата започва и се женят няколко години по-късно. Джони Сторм е по-малкия брат на Сю. А странният човек, който стои вън от този кръг, е Бен Грим. Той е просто приятел на семейството, но определено е сърцето и душата на екипа.

Рийд Ричардс развива гъвкаво еластично тяло и се превръща в Г-н Фантастик, но остава едновременно с това брилянтен и резервиран учен, който прекарва повече време вкъщи заедно с работата си, отколкото навън сред хора. Сю Сторм се превръща в Невидимото Момиче (по-късно Жена) и поддържа имиджа на средностатистическата домакиня. Тези двама доста сдържани герои са символните родители на групата, докато подрастващия Джони, превърнал се в Човека-факла, има ролята на разглезеното синче. Бен Грим, който се преобразява в мощното чудовищно Нещо, влиза в ролята на грубия, но обичлив чичо.

графика	
звук	
геймплей	
4.5 общо	

Ех, спомени, спомени...

За първи път гледах "Фантастичната четворка" може би преди около пет или шест години. Честно казано, не се изкефих много. Тогава бяха по-модерни други подобни филмчета като "Спайдърмен", "Железният човек" и тем подобни. След няколко години обаче отново попаднах на епизод от Четворката и наистина ми допаднаха глупостите на каменния човек, наречен Бен. След това изгледах сериозно количество серии и установих, че това не е просто поредната комикс-история, където има няколко лошковци, които тормозят света, и един-двама супергерои, които пък през цялото време им правят сечено. "Фантастичната четворка" определено се опитва да предлага по-дълбок сюжет, в който всеки персонаж (без значение положителен или отрицателен) си има точно определено място.

Началото

Всичко започва тогава, когато Рийд Ричърдс (г-н Фантастик), Сю Сторм (Невидимата жена), Джони Сторм (Човекът-факла) и Бен Гриим (Нещото) все още не притежават свръхестествени възможности. Те работят заедно в компанията на д-р Дуум, където Рийд и Сю са едни от най-добрите учени, а младият Джони и Бен са сред най-опитните тест-пилоти. Четиримата изследователи се сдобиват със свръхестествените си способности, когато попадат в космическа буря по време на един от техните изследователски полети. Вследствие на тези непредвидени обстоятелства генетичният им материал се променя и те придобиват умения, за които преди не са си и помисляли, че е възможно да притежават.

Четири в едно

Екшън-тупалката на Beenox ще ви даде възможност да поемете управлението на всеки "фантастичен" пич. Това ще става както едновременно, така и поотделно. При соловото разцъкване ще можете да се специализирате в използването на специалните техники и на четиримата герои. Всеки член на Великолепната четворка си има свои силни черти, но и ахилесова пета – например големият Бен носи най-много на бой и е най-мощен, но за сметка на това е по-бавен от всички останали. Чаровната блондинка Сю притежава средно количество точки кръв, но за сметка на това показва завидни бойни умения, бързина и свойството да става невидима. Водачът на четворката Рийд е най-уравновесен. Той не се отличава с нищо фрапиращо и по мое мнение играта с него определено е най-скучна. Младият и нахакан Джони не понася много удари, но за сметка на това е изключително бърз и може да води битки от разстояние посредством огнените кълба, които изст-

релва с лекота. Общо за всички е използването на космическата сила, която притежават. Тя е индивидуална и подобрява обикновените им бойни възможности.

Точкова система и външен вид

За да се избегне пренасищането от шутове и тупаници, в играта е добавена специална система. Тя ви позволява да трупате точки, като това може да става по няколко начина: при изпълняването на допълнителни мисии, при реализирането на някои по-трудни комбота или просто чрез пращането на поредния си враг в отвъдното. Ползата от цялата тази работа е, че посредством спечелените точки ще ъпгрейдвате уменията на героите. Ще качвате по едно-две нива на отделните комбота и удари, освен това ще отключвате трейлъри, артове и други подобни щуротии, с които имам чувството, че е запълнено излишното място на четирите диска, на които се шири играта.

От графичните параметри на Fantastic Four не останах кой знае колко очарован. Не че има нещо конкретно, от което съм недоволен, но мисля, че за четирите си CD-та геймката би трябвало да изглежда по-добре. Най-лошо направен е пластичният Рийд, който по време на разтегляне изглежда смешно и доста неестествено, а ръцете му придобиват квадратни форми, наподобяващи чукове. От експлозиите и всички други подобни спецефекти мисля, че не мога да се оплача. Тях си ги бива. Музичката също е на ниво. Дори производителите са се погрижили всеки един от четиримата супергерои да си има собствена тематична мелодия.

Играта не разполага с мултиплейър режим, но за сметка на това може да се играе "двойно" по подобие на добрите стари аркадни автомати. Проблем обаче е фактът, че това става чрез клавиатура. :(Определено в това отношение конзолният вариант ще е по-як. Всъщност като се замисля, това е единственото предимство на конзолите, което лично аз мога да открия. Факт е, че при тях тези "двойни" са много по-забавни и интересни. На PC някакси не се получава яко, докато се блъскате на кийборда в отчаяни опити да се забавлявате.

Да загреем дружно :-)

Не знам дали ще загреете с играта за филма или с филма за играта. Но едно е сигурно – определено ще е хубаво все пак да загреете по някакъв начин. Ако пък според вас това не е правилният начин за загряване, може и да сте прави, защото лично аз предпочитам да се загрявам до триста милиона градуса, легнал на припек, близо до някой излъчващ свежест водоем. Игричката обаче е перфектният клин, който чудесно ще запълни оставащото ви свободно време между сутрешното кафе и следобедното наливане с бира.

Асен Георгиев

Inferno
ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ ВЕРИГА

- **Инферно Младост**
  Младост-1, Пазара, Търговски комплекс РЕЯ
  тел. 0.885.885.101
- **Инферно Плиска**
  кв. Изток, ул. Ат. Далчев /супера до кино Изток/
  тел. 0.885.885.102
- **Инферно Студентски град**
  блок 22Б, /срещу РУМ Четворката/
  тел. 0.885.885.103
- **Инферно 5-те кьошета**
  ул. Шандор Петьофи 26А
  тел. 0.885.885.104

7 ПРИЧИНИ ДА БЪДЕТЕ НАШИ КЛИЕНТИ!

ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС!

1. Липса на ШЕЛ
2. Клиентски кредит до 10 лева
3. Свободно използване на флопи, CD, DVD и принтер
4. Собствена потребителска сметка
5. Безплатна поща до 50Mb
6. Собствено дисково пространство
7. Свободен вход и свободен избор на компютър, без намеса на оператор

НА ВАШЕ РАЗПОЛОЖЕНИЕ СА СЛЕДНИТЕ ДИГИТАЛНИ УСЛУГИ:

- Интернет
- Игри в мрежа
- Обработка на документи
- Флопи, CD и DVD
- Цветен и черно-бял печат
- Копирна машина, скенер и цифрова камера
- Допълнителни услуги - ламиниране, подвързване

По един или друг ирационален начин, след дълги лета, преборих образователната система на Република България. Един щастлив ден през тази зима получих прилично опакована хартийка с надпис ДИПЛОМА. Колко от безумията, които минаха през мен, останаха в изтормозения ми мозък е интересен въпрос, но ако трябва да бъда честен, единственото, което установих със сигурност, е, че гледам с явно отвращение на всичко, което трябва да зазубря. Поради този факт първото, което изпитах при досега си с Falcon 4.0 Allied Force, бе лек прилив на страх.

Причината беше упътването на играта, което е ни повече, ни по-малко от...

Уроци по летене

PC
XBox
PS2
GBA

Falcon 4.0 Allied Force

жанр: **симулатор** | издател: **Graphism Entertainment** | **http://www.graphsim.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0b** | CD: **1**

...716 страници!

Обяснението за този леко ненормален обем е просто: въпросната геймка е идейното продължение на Falcon 4.0, един от най-подробните самолетни симулатори, който през 1999 изби рибата по възможно най-брутален начин.

В наши дни конкуренцията особено от страна на руснаците от Madox е бая силна, но авторите на Allied Force са успели да се справят отлично със задачата си. Макар и новото произведение да не мачка наред, в някои параграфи предлага неща, които са с идея по добри от всичко, с което можете да се сблъскате.

В основата си Falcon 4.0 предлага няколко възможности за джиткане. От една страна, има единични мисийки, от друга, няколко кампании за градене на кариера, а от трета – здрав мултиплейър. Местоположенията, из които кандидат-пилотът може да се размотава, не са чак толкова много.

В симулатора има само две локации, из които да пърхате. Едната е бивша Югославия, а втората Корея. Въпреки това едва ли някой ще усети липса на разнообразие. И двата отрязъка на света са изпипани добре и си имат достатъчно географски особености. Но... но и това не е от значение.

Номерът е в това, че има един много важен елемент, който успява да оцвети всички облачета в розово и прави играта изключителна и той е:

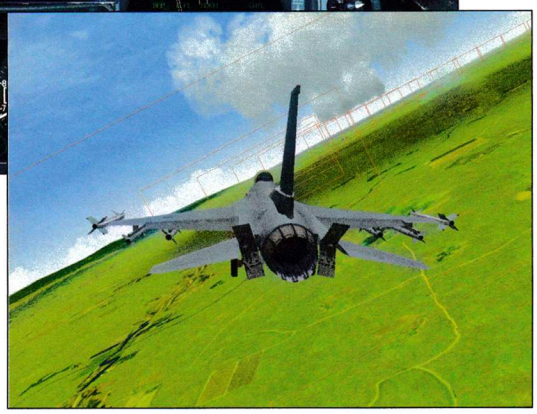
графика	
звук	
геймплей	
общо	5

КОНТРОЛ!

Управлението на Allied Force е сложно. Ама наистина сложно. Дори ако играта се пусне на ниски нива на трудност, подопечният самолет се държи така, както би се държала една истинска летяща машинария. На сцената се появяват хиляди подробности, най-важните от които са свързани със законите на физиката и тяхното брутално приложение върху вашия аероплан. За разлика от много почти аркадни симулатори, във Falcon 4.0 самолетът може да прави това, което може да прави и в действителност. Допълнителен момент е, че се намесват и границите на елементарната човешка физиология. По-екстремните комбинации от маневри водят до претоварване на пилота, притъмняване на екрана и временна загуба на контрол.

Вторият основен момент на управлението е, че машинариите, които трябва да се пипат по време на полет, са адски много. Списъкът с копченца и комбинации, които трябва да се запаметят, е отчайващо огромен. Простото шматкане с джойстика и настройките на газта стигат за около три минути безметежен полет. Управлението на отделните системи на самолета е свалено почти едно към едно от реалността.

За да се играе на този симулатор, трябва известна подготовка. Дори туториалите не могат да свършат работа, ако наша милост



не е посветила известно време за предварително разглеждане на упътването. Другото нещо, което е препоръчително за всеки кандидат-пилот преди гмуркане в дълбокото, е половинчасова игра с фините настройки на джойстика. Симулаторът дава възможност за доста прецизна регулация, но ако периферията има повече от три бутона, има шанс някои от тях да бъдат с объркана номерация (например копче осем да бъде означено като шест и т.н.)

A.I.

Последният елемент, който изглежда стряскащо, но допринася много за цялостното усещане за реализъм, е изкуственият интелект на играта. Противниците в Allied Force са неприятно добри, а този факт, комбиниран с реалистичността на оръжията, води до още повече интересни моменти. Тактиката „Пуцай, куме" е крайно неприемлива по простата причина, че за разлика от филмовата класика "Рамбо" лошите индианци мърдат активно и разполагат с мощни кремъклийки, които използват учудващо прилежно. За капак някои от възможните самолети, с които играчът може да се сблъска по време на подвизите си, са с една идея по-добри от неговото корито.

Е, от една страна, всичкото това бла-бла, свързано с летенето, изглежда леко стресиращо, но именно в това е и целият чар на играта. Allied Force е най-достоверният симулатор, посветен на реактивен самолет. Това е продуктът, който може да ви достави най-близкото усещане за полет с изтребител. Разбира се, вестибуларните ефекти и рискът от среща със Създателя са избегнати, но ако разполагате с джойстик, колони и монитор, можете да се потопите наистина здраво в света на въздушните асове.

Минуси

Под номер едно в списъка е фактът, че в Allied Force могат да се управляват само отделни модификации на F-16. Останалите поместени аероплани могат да влязат единствено в ролята на поддържани от AI-то противници или приятели. От една страна, това може да се оправдае със свръхподробното моделиране на самолета, но от друга – игра като Lock On: Modern Air Combat макар и с половин идея по нереалистична разполага с доста разнообразни машинарии, които подлежат на контрол.

Второто относително минусче са картинките. Графиката на играта не е най-силната ѝ страна. Двигателят и прилежащите към него фигурки и ефекти са подобрени спрямо оригинала. За старите ми кокали 1999-та е сравнително близо, но ако се опитате да използвате пръстите на ръката си, ще установите, че оригиналът е излязъл преди 6 пръста (години). Всъщност положението не е чак толкова страшно - Allied Force си има шукаритетите, които можете да очаквате от подобно чудо днес, но ако сте абсолютен сноб, ще има за какво да мрънкате.

Отрицателни нотки могат да се отправят и към момента със звуците. Симулаторът намирисва съмнително в тази си част. Някои от ефектите според мен са под всякаква критика, но като цяло престават да дразнят след около пет минути игра.

Eject

Е, Falcon 4.0 Allied Force не е много конвенционална. Новичкият симулатор е здрав hardcore и най-вероятно ще допадне на ограничен кръг почитатели. Въпреки това бих казал, че до момента е най-доброто самолетно нещо, което е излизало за годината. Ако решите да се пробвате, сдобийте се със здрав джойстик и се подгответе за четене - след три-четири дни със сигурност играта ще ви хареса.

Сергей Ганчев

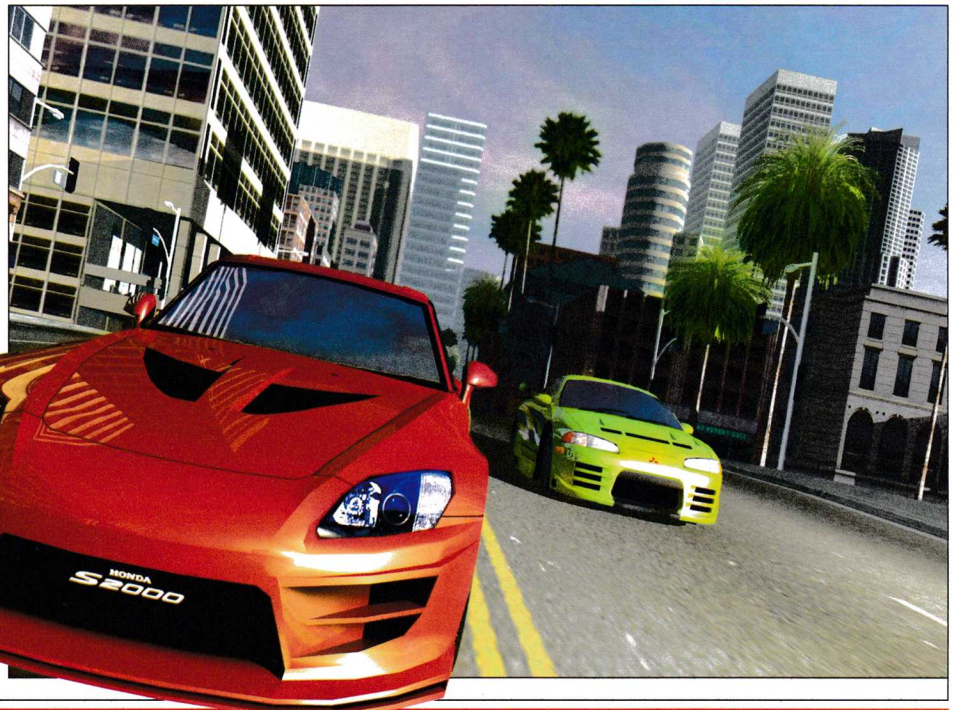
DIVA ULTRA
• MP3/WMA аудио плейър
• FM радио, 30 запаметени станции
• диктофон, запис от радио и външни източници
• луксозен метален корпус
• 5 реда цветен OLED дисплей
• 512 MB вградена памет
• USB 2.0
• Li-Ion батерия
512 MB 189лв*

DIVA LIGHT + armband
• MP3/WMA аудио плейър
• FM радио, диктофон
• директно свързване към USB порт
• 256/512/1024 MB вградена памет
• 1xAAA батерия
от 79лв*

* посочените цени не включват ДДС
Търсете в METRO

ДИГИТАЛЕН СВЯТ шоурум: гр.София, ул.Тинтява 15; тел.: 02/8689551, 8688162; www.topdigital4you.com; www.daisymm.com

Някак необяснимо и неочаквано за мен, малко преди появата на тази игра около нея се създаде една атмосфера на истерия. Заговори се едва ли не за "убиеца на NFS:U", което не изглеждаше толкова невероятно след лекото разочарование, което изпитаха феновете на поредицата при излизането на втората част. Аз обаче не почувствах някаква магия. Седя пред Word-а и се чудя: бе, що така се получава? Да е някакъв многопикселен дзвер – не е. Да е supa-dupa риълистик – пак не... Да го видим тогава...



Няма значение дали побеждаваш с инч или с миля...

PC
XBox
PS2
GSM

Juiced

жанр: **Racing** | издател: **THQ/Juice Games** | **hwww.juiced-racing.com** | хардуер: **P 2.8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6800/Radeon 9800** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **3**

Ready, steady, GO!

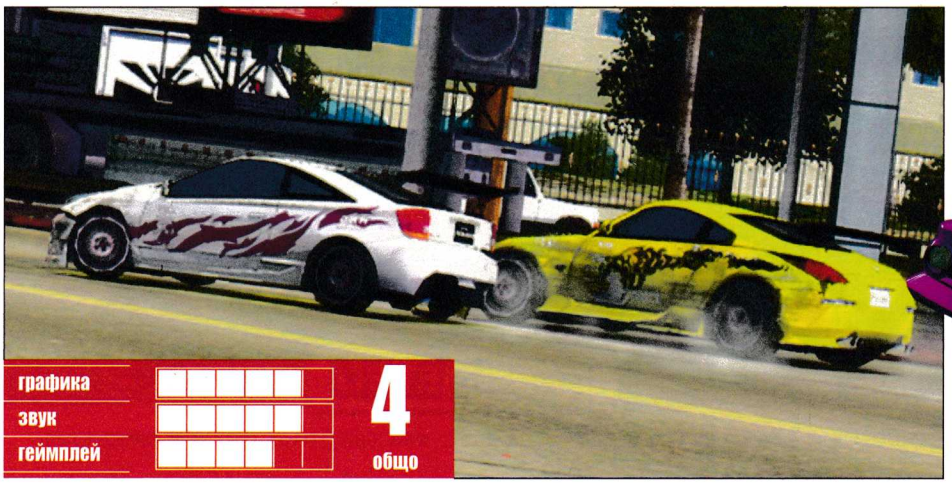
За история не може да се говори – в Career режима ви се съобщава, че се намирате в Angel City и имате $40,000 в задния си джоб. Избирате си име, име за отбора си (PC Mania Team FtW! :)), модел на мобилния си телефон и сте готови да се впуснете в екшъна. А екшънът е... не особено интересен, честно казано. Освен вас в града има още осем отбора, като съвсем в началото шефът на един от тях ви дава един Eclipse, за да ви тества. След това състезание трябва да си купите собствена кола, която обаче ще е доста далеч от нивото на мицубишито – изборът варира от VW Beetle GLS 1.8T през Honda CR-X и стига до Peugeot 206 GTI – не особено спортни коли, но като за начало стават.

Можете да участвате в три основни вида надпревари – point-to-point, тоест само една обиколка на пистата; circuit – обикновено състезание с колкото си решите обиколки; sprint – права отсечка, стигналия първи от точка А до точка В печели (с малката уловка, че тук скоростите се сменят ръчно) и... това е. Дори трафик няма. От време на време ще участвате в състезания, организирани от другите отбори: например show-off събирания, където задачата е да правите разнообразни трикчета с колата – завъртане на 180 и 360 градуса, drift, boomerang, donut и други подобни. Важно значение тук има външният вид на возилото – колкото по-тунинговано е то, толкова повече точки получавате. На пръв поглед интересни, тези състезания обикновено се минават с все същите заучени трикове, повторени до болка в китката. Такава е и по-голямата част от Кариерата – според мен най-лесният начин да спечелите пари е постоянно да организирате спринтове, които са лесни, кратки и доходоносни, ако сполучите със залозите. Като цяло обаче кариерата е малко по-натоварваща и трудна, отколкото би трябвало.

Говорейки за тунинг, в играта са включени само лицензирани марки автомобили и части, които са с няколко нива на функционалност. Последното ниво са прототипите – возило с четири прототипни части може да участва в състезания специално за експериментални коли. За щастие производителите не са се отнесли в облаците и настройките по колата са достъпни и за простосмъртния геймър, който не е чак толкова на "ти" с устройството на автомобилите. Уви, все пак като бройка джитката издиша пред огромното разнообразие от части в NFS: Underground 2.

R3sp3ct, bro!

Всъщност паралелите с NFS:U2 не са съвсем на място, защото и в двете игри присъстват неща, които ги няма в другата. Например в Juiced силно е застъпен моментът с уважението между вас и останалите отбори. Всеки отбор се респектира от различни неща, например някои се впечатляват от представянето ви на пистата, други се възхищават на колата ви, при трети зависи от уменията ви в пазаренето при правенето на залози... При 100 точки респект можете само да присъствате на организираните



графика	
звук	
геймплей	
общо	4

от дадения отбор мероприятия и да залагате на участващите, при 300 вече можете и да участвате (ако имате подходяща кола), а над 600, ако искате, можете да се включите в pink slip състезание – победителят взема бричката на победения. Впоследствие различни хора ще се присъединяват към бандата ви и ще можете да си организирате отборни надпревари – 3v3, 2v2v2...

За да печелите респект обаче, трябва да участвате в състезания. Неприятното е, че те, от своя страна, рядко са безплатни. Като нищо може от върха на успеха си да се катурнете в пропастта на безпаричието само заради две-три загубени ралита. Не помага и гадната система от autosaves, която не ви позволява да се върнете преди злополучното състезание. Повредите по возилото също струват пари и то не толкова малко, колкото би ви се искало. А ако блъснете противник е дори по-лошо – освен че му плащате ремонта, губите и респект от неговия отбор.

Поведение на пътя и извън него

На пътя колите се движат леко... странно. Не претендирам да знам как ще реагира автомобилът, ако се опиташ да вземеш завой с 200 км/ч, но на моменти возилата се държат като консерви с боб. Например колата не се обърна по капак нито веднъж, въпреки сериозните усилия от моя страна в тази насока. В джитката е включена и някаква система, която претендира да знае по-добре от играча кога е удачно да се намали скоростта и кога да се набият спирачки – моят съвет е да не ѝ обръщате особено внимание, ако не искате да карате като пенсионер. Най-много да се разбиете в някоя извивка на мантинелата, докато зяпате в мигащия в червено надпис Brakes now! Иначе сблъсъците изглежда не се отразяват фатално на автомобила – най-сериозната повреда, на която станах свидетел, беше изтичане на нитрото.

Графично играта ме разочарова сериозно – не приемам, че трябва да махна motion blur-а и light flares (които по принцип би трябвало да допринасят за реализма), за да придобие визията нормален вид, а не такъв, все едно я играя на телевизор от шейсетте. Лично мнение.

Като аудио играта е напълно стандартна. Не че може да се измисли кой знае какво, когато се озвучава кола, разбира се. Това, което спасява високата оценка обаче, е саундтракът – абсолютно феноменален и идеално пасващ на темата. Лично за мен именно музиката беше най-приятната изненада, но не знам колко добре говори това за геймплей качествата ѝ.

Като цяло Juiced не е лоша игра – проблемът е там, че не е и добра. Какво да ви кажа – обикновен рейсър, трудно различим от останалите на пазара. Не мислете, че мразя играта или нещо такова – познавам хора, стояли по цели нощи пред нея, само за да минат "е тая писта". Така че явно за всеки влак си има пътници. Все пак съветът ми е: изчакайте Need for Speed: Most Wanted.

Пламен Димитров

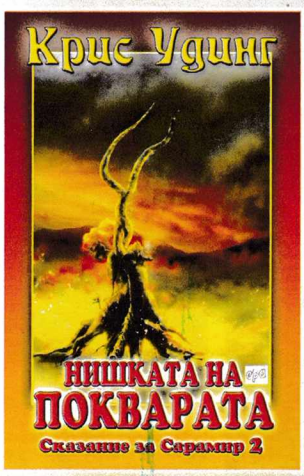
МАСКАРАД

том II на ULTIMA

Магьосници и рицари от Нова Британия се присъединяват към юкаините в битката им срещу технократската армия на Технопророка лорд Блекторн. Стари съюзи се нарушават, черни заговори излизат наяве, предателството става път към успеха...

Единствено рицарят Монтенегро и другарите му остават верни на Добродетелите, които ще спасят Сосария.

Очаквай през юни том III на ULTIMA!



НИШКАТА НА ПОКВАРАТА

том II от трилогията за Сарамир

Изминали са пет години след освобождаването на Наследничката на имперския трон Лусия ту Еринима. Скрита в усойния лабиринт на разлома Ксарана, тя расте сред последователите на тайната организация Либера Драмач и проявява невероятните си способности.

Докато новият император си мисли, че управлява Сарамир, поквара на вещерските камъни разяжда земята. Чаросплетниците се възползват от новия си статут, за да вършат потайните си скверни дела и хвърлят в ужас цялата империя.

В това лято на бури и дъждове разработчиците от Jarhead Games са ни приготвили едно приключение в сухата и гореща Сомалия. Army Ranger: Mogadishu е нискобюджетен FPS. Именно с поредица такива игри са популярни дизайнерите от канадското студио. Предполагам повечето геймъри са чували за World War II Sniper, Marine Sharpshooter и Navy SEALs. Този тип заглавия са компютърният еквивалент на ретро колите. Аз лично винаги се радвам, когато попадна на съвременна пуцалка, която ме връща няколко години назад в развитието на технологиите. Докато играех Army Ranger: Mogadishu не ме напускаше усещането за нещо познато. След кратко замисляне вече бях сигурен – геймката удивително ми напомняше на първата Delta Force.

Сега е време за

малко предистория

Действието в шутъра е базирано на събитията в Сомалия през октомври 1993 г. По-възрастните сигурно си спомнят, че конфликтът започва, когато местни бунтовнически лидери, водени от ген. Мохамед Айдид, блокират доставките на хуманитарна помощ от ООН и хиляди умират от глад.

Естествено в този момент "будната съвест на човечеството", наречена САЩ, се намесва. Смята се, че това са най-продължителните и кървави сражения, които US армията води между войните във Виетнам и Ирак. За съжаление на Щатите всичко приключва с превземането на тяхното посолство от градските милиции. На тези епични битки е посветен и един сравнително добър филм – Black Hawk Down.

След уводните думи е ред да се спра по-подробно на играта. В Army Ranger: Mogadishu ще се вмъкнете в кожата на Owens – командващият офицер на елитен отряд рейнджъри.

Задачите ви варират в широк диапазон

От една страна, ще бъдете натоварени с охраната на конвои с хуманитарни помощи, на снабдителни бази на ООН или на кораби в пристанището. От друга – не липсват и assault мисии, в които ще трябва да спасявате заложници, да унищожавате ключови вражески обекти или да арестувате опасни бунтовници. Разполагате със стандартното въоръжение на спецчастите.

Докато се правите на герой, няма да сте сам. Под ваше командване са трима добре натренирани бойци. Имате възможност да ги направлявате с няколко прости команди.

На това доколко ви помагат вашите съекипници и дали е удачно тяхното управление ще обърна повече внимание, когато заговоря за геймплея.

За да се развихрите напълно с отряда си са предвидени 10 нива

За съжаление в повечето от тях престрелките се развиват в градските части на Сомалия или на няколко километра от тях. Различните карти почти по нищо не се отличават една от друга. На практика винаги започвате от тренировъчния лагер. Там има учебно стрелбище, на което може да се поупражнявате, ако искате. На съседна полянка пък разни новобранци помпат лицеви. Но това не е вашата съдба. Вие направо се изстрелвате към хангарите, откъдето поемате с Хамър или хеликоптер по пътя на войната.

Отделните мисии не са свързани помежду си сюжетно. Действието се развива линейно до такава степен, че картата в играта поставя задължителни за минаване навигационни точки на всеки 30-40 метра. Движението по строго определен маршрут, което убива всякаква фантазия на геймърите, е един от основните минуси на Army Ranger: Mogadishu.

Графиката

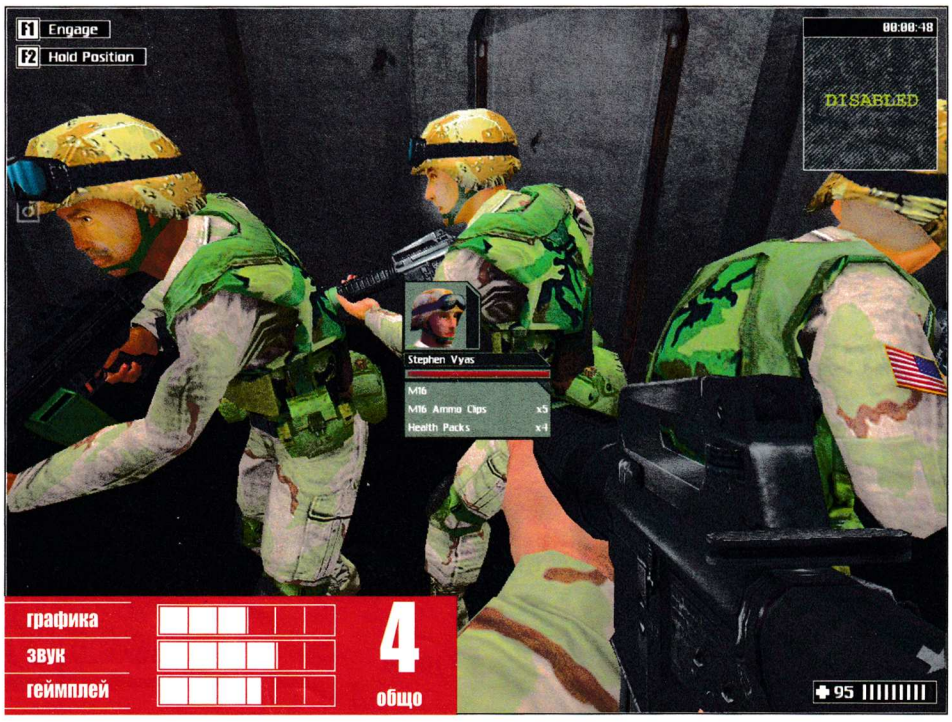
не е отнела много време на разработчиците и също не заслужава суперлативи. За удобство те са използвали Lithtech Jupiter енджина на Monolith от 2002 г. Чудните селца, сгради, земята, съоръженията и растителността ни връщат няколко години назад. Същото е положението и

Ретро пуцалка

PC
XBox
PS2
GBA

Army Ranger: Mogadishu

Жанр: **FPS** | издател: **Groove Games** | **www.armyrangergame.com** | хардуер: **P 750 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**



графика	
звук	
геймплей	
общо	4

с моделите на терористите. Те са доста раздърпано облечени и будят по-скоро смях, отколкото страх.

При оръжията нещата са малко по-странни. Главното изглежда доволно реалистично, но за сметка на това пистолетът е доста миниатюрен и направо дамски. Другото обяснение е, че рейнджърите просто имат огромни лапи, в които всичко изглежда малко. За успокоение само мога да спомена, че визуално поне превозните средства не дразнят. За да завърша темата за графиката, ще кажа, че по-горните ми думи не трябва да стряскат. Започнах с това, че става дума за една ретро изглеждаща и нискобюджетна игра и никой не може да и се сърди за това.

Дойде моментът да разгледам и вездесъщия геймплей. Ще започна с вашия отбор и неговото командване. Ще забележите, че изкуственият интелект на вашите хора идва и си отива без предупреждение. Да, наистина е приятно, когато някой ти пази гърба и ти оказва огнева поддръжка. Също така ботовете би трябвало да се придвижват много реалистично от укритие до укритие, без да се излагат ненужно на вражеските погледи. Но за съжаление в повечето случаи не е така. Понякога съекипниците запецват в някоя стая и просто наблюдават благовъзпитано сражението в съседната. При много интензивни престрелки, когато бързо трябва да се съкрати разстоянието до бунтовниците, екипът ви изостава далеч назад и се налага да го изчаквате.

Друг феномен

на който са способни опитните рейнджъри под ваше командване, е с часове да пуцат по някой леко прикрит терорист, без да го наранят.

Малко дразнещо е също така, че съекипниците винаги са на 100 % кръв. Явно целият вражески огън е насочен към вас. Това има резон, защото на брифинга след всяка мисия вие ще сте убили с пъти повече от тях. В някои случаи е по-удобно да ги оставите в началото на картата и да свършите всичко сам.

Стигнахме и до управлението на отряда ви. На разположение са 4 команди – "стреляй по всичко", "прекрати огъня", "задръж позицията" и "продължи движението". Най-полезни са първа и четвърта команда. Най-безсмислена и ненужна е втората. В играта просто няма ситуация, в която да се налага тихо прокрадване. Освен това бунтовниците сами си търсят неприятностите и да не се отговаря на стрелбата им е равносилно на смърт.

Друг ключов момент са ограничените боеприпаси. Трябва да си правите непрекъснато сметка за изразходването им, за да не закъсате. Няма никаква възможност да се вземат муниции или оръжия от убитите врагове. Има няколко бъга, свързани с екипировката ви, които малко смущават геймплея. Когато сте с M16, разполагате и с подцевен гранатомет. За да го активирате, натискате първо десния бутон, а после стреляте с левия. Това отнема време и го прави недостатъчно ефективен. Друго странно е решението на разработчиците гранатите да се хвърлят с отделен клавиш, а не като трето оръжие. Така не можете да контролирате прецизно нито силата, нито посоката на мятане.

Но тези неудобства не бива да ви плашат. Срещу вас няма да се изправи армия от гении. AI-то на враговете ви е под средното за куче. Те се появяват на едни същи места, стоят най-често неподвижно, затова мисля, че дори на най-сложното ниво никой няма да се затрудни особено.

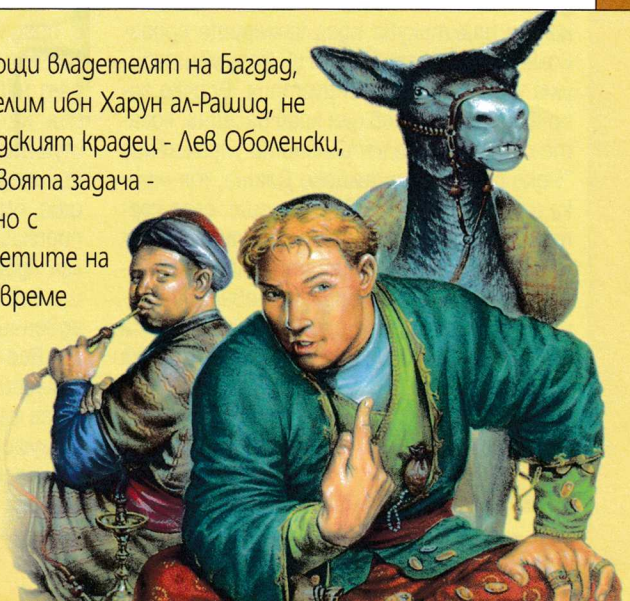
Настъпи времето и за финалните ми думи. Army Ranger е една малка, приятна и лесно смилаема игра. Чрез нея всеки може да си припомни любими хитове от преди няколко години. Най-големите ѝ плюсове са неизчерпаемото количество врагове и ниските и системни изисквания. Това ще позволи по-голям кръг геймъри да я вратнат за ден-два. А дали си заслужава, преценете сами.

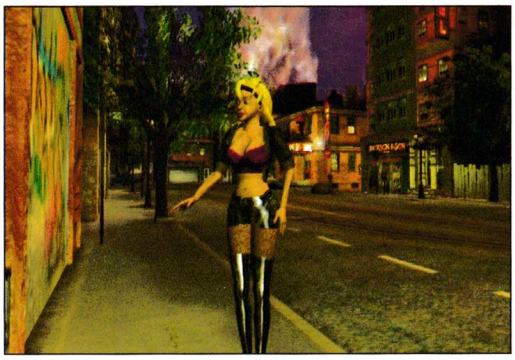
Димитър Трифонов – Димò

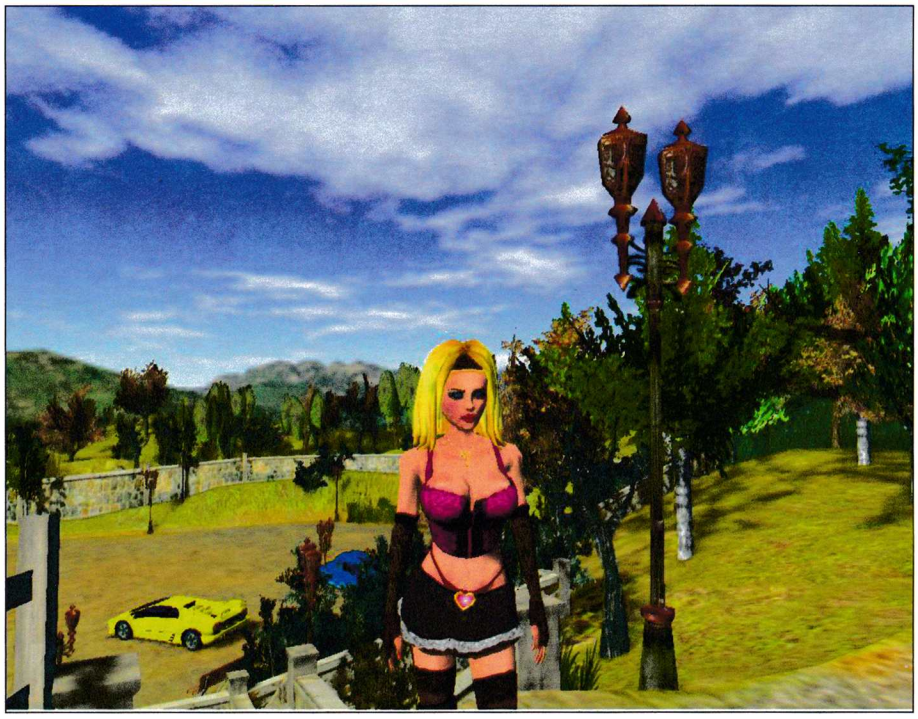
БАГДАДСКИЯТ КРАДЕЦ

Вече няколко нощи владетелят на Багдад, премъдрият Селим ибн Харун ал-Рашид, не може да познае съня. В града се е появил Багдадският крадец - Лев Оболенски, който с непоколебима увереност изпълнява своята задача - възстановяването на справедливостта! Заедно с Настрадин Ходжа той се заема да изпълни заветите на своя дядо - Хайям ибн Омар, който през това време отдъхва кротко в заслужена почивка на екзотичен остров...

Забавно и оригинално фентъзи за един Багдад, с който никой досега не се е срещал.







Да, да, направи го – ще го направя-я... или защо понякога играем и порно игри

PC
XBox
PS2
GBA

Lula 3D

18 г.

жанр: **Секс адвенчър** | издател: **CDV Software** | **www.lula.de** | хардуер: **P 1.4 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX, 2.8 GB HDD** | DVD: **1**

Този текст не е препоръчителен за лица под 18 години. Самата игра Lula 3D е забранена за тях, за да не нанесе трайни изменения и щети върху тяхната крехка зараждаща се сексуалност. На всички останали – добре дошли в един порно свят на интриги, преследвания и малко екшън. А, да, и щипка пикантерии, за да бъде всичко наред.

Lula 3D е продукт на немските разработчици от CDV Software. Те са направили цветен, триизмерен и похотлив адвенчър. Главната роля е поверена в ръцете на бившата порно актриса и настоящ продуцент на филми за възрастни Лула. Тя е с дългогодишен опит в бизнеса, поради което е и лесно обяснима рутината, с която практикува пред камерите произволни пози и техники от инструментариума на ерогенната индустрия. Всичко започва един слънчев ден край басейна, когато след успешно изпълненото упражнение "Роко пенетрира дълбоко Джина, тя мърка и стене, Роко ѝ обещава още, след което в продължение на 20 минути само чуваме какво си причиняват тези сладострастници", Лула разбира, че новата ѝ порно продукция е пред провал. Изчезнали са актьорите за сцената с руската тройка и лесбо забавите. По-точно три силиконови красавици. Пред риска да преустанови снимките на новия си многообещаващ продукт (създателите на играта не ни казват нищо по темата, но е очевидно, че Лула е мега мега известна звезда), добре напомпаната героиня се взима в ръце и тръгва да разнищва създалата се криза. В компанията на кучето Дъсти тя ще разбере, че зложелатели са проникнали в холивудското ранчо с басейн, че са отвлекли момичетата към Сан Франциско, че в играта е намесен по-висш порно магнат и че в крайна сметка

графика	5
звук	общо
геймплей	

добрият кютек оправя всичко

Lula 3D е мръснишка игра. Макар че не е предназначена за граждани от мъжки пол под 18 години, именно те ще се насладят най-пълно на перверзните приклякания на Лула, на силиконовите изненади тук-таме из нивата и на неподправения цинизъм, с който героите ви молят за още, още и още от това последното (не подсказвам кое е то). Големият евентуален проблем пред евентуалната разбиваща всички класации популярност на този адвенчър е, че за момента той е на немски. Все пак това е език, който повечето българи смятат за конски или евентуално за фашистки. Второто сигурно събужда еуфория в главата на оскотели и подивели гамени, решили, че обръсването на косата и татуирането на свастики върху корема е признак за мъжественост и интелектуален избор. Не че това не е в стила на доброто старо брутално немско порно – не един двама днешни възрастни са израснали с пламенния подход на някой Ханс към някоя Бригита и нескрития чар, греещ току под тънкото мустаче на горната му устна. Типичното за края на 70-те и началото на 80-те отново е модерно. Единствено декорът в Lula 3D не отговаря на стереотипа за схлупена германска къщурка в гората или гарсониера с изложение към Александерплац в Берлин. Но това са реалностите на съвременния порно бизнес – Калифорния и пак Калифорния са най-доброто място, където ако си на 20, от женски пол и имаш сладко дупе и готини цици, можеш да направиш

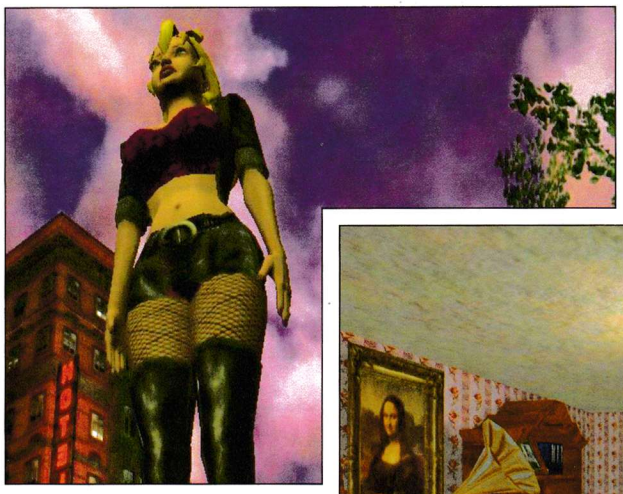
шеметни пачки само от едното удоволствие

Lula 3D е сравнително просто и лесно за изиграване приключение. Не са ви нужни повече от три-четири дни концентрирани упражнения над мишката. Историята е сравнително увлекателна, макар и на места сценарият да допуска сериозни грешки. Най-брутален е краят, където кучето Дъсти спасява положението, но ви оставям сами да видите как точно. Не, не е това, което току-що си помислихте. Готино е, че приключението не е линейно, т.е. можете да откриете реше-

нието на едни загадки, преди да разгадаете други и пак да стигнете до правилния завършек с малко повече концентрация.

Всъщност, встрани от надутите триизмерни цици, Lula 3D е класически point-and-click куест, в който всички предмети се събират в инвентара, след което в подходящия момент се използват с подходящ друг обект. Събирането на предметите е приятно занимание, тъй като ще установите как деколтето на Лула е бездънно и тя може да съхранява вътре видеокасети, ключове, пепелници и порно списания, без последните да се намачкат от натиска на плътта.

В техническо отношение Lula 3D впечатлява с много полигони. Фигурите са в реален размер и се движат по подобен на Sims начин. Добрата новина е, че повечето герои са голи. Това е хубаво, тъй като можете да се, хмм, насладите на действията, които компютърните герои си причиняват. Звуковото озвучаване е точно в стилистиката на порно филм – евтин саундтрак плюс стонове и пъшкания в стила на най-добрите горещи телефонни линии за запознанства. На мен ми хареса, тъй като нямах свръхочаквания. Вие също можете така да постъпите.



Според предварителните прогнози Lula 3D трябваше да бъде не просто адвенчър, а да има и

леки файтинг примеси

Е, има ги. Честно казано обаче, бойните сцени не са основното в тази игра, като елиминирането на противниците става по елементарни схеми, известни още от зората на гейминга – клекни, стреляй, скрий се, айде пак от начало... Като цяло прави впечатление, че Лула е бойно момиче, познава се с всякакви отрепки на обществото като биячи, рекетьори и дилъри, като очевидно е натрупала контактите си по време на работа...

Специално внимание бих обърнал на моментите, които Лула отделя на себе си. Във всяко от нивата има по един такъв, в който тя или си намира вибратор за приятел, или решава да потанцува около пилона, или просто взима едно душче с много пяна и гореща вода. Когато трябва да прибере някой предмет в сутиена, подходът на Лула е с ле-екичко навеждане напред, изпъчване на задник и хоп – всичко е готово.

Както и да го погледна, въпреки моментите на баналност в историята, Лула ме спечели завинаги с полигонните си мърсувания, които ми даваха още една и още една причина да продължавам да цъкам с мишката напред-назад.

А причина трябва, за да се абстрахирате от някои дразнещи детайли – например твърде грубите растери на места, твърде грозните спрайтове на други, както и несинхронизираните движения между говор и звук. Въпреки това обаче беше забавно. Препоръчвам на всички, които искат да разнообразят сексуалния си живот и да видят какво е да го правят полигонни мръсници. Останалите, които смятат мацките от кръв и плът за достатъчно занимание или залагат на силната си мъжка десница, мога само да пожелая успех.

Но когато сняг забръска, що ще чинят те зимъска?! Ще си намерят Lula 3D, за да сгреят охърбавелия откъм похот месец ноември примерно, какво друго...

Александър Бойчев

Спомням си, че когато в средата на 2003-та излезе същинският Blitzkrieg, за да подеме своята "светкавична война", бях като по чудо отново обзет от онази доста опасна и пристрастяваща мания, наречена Втората световна. Предполагам всички сме наясно колко изтъркана е тази тема днес. По онова време обаче именно Sudden Strike беше играта, която безусловно се извисяваше над всички, имали нещастието да попаднат в жанра на тактическите реалновремеви стратегии. И когато Blitzkrieg се появи, почти никой не очакваше тя да успее да си извоюва своя собствена ниша. Но за моя изненада голяма част от фенове на подобен род геймки прегърнаха с отворени обятия това руско творение на Nival – компания, която между впрочем в момента се бъхти както върху Blitzkrieg II, така и върху Heroes V.

Не точно експанжън, по-скоро просто мишън пак

PC
XBox
PS2
GBA

Blitzkrieg: Green Devils

жанр: **RTS** | издател: **CDV \ La Plata Studios** | **www.laplata-studios.com** | хардуер: **P 700 MHz, 128 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Спомням си също така, че през следващите години се появиха n на брой експанжъни – някои от тях официални, а други не. Цялата история около тях наистина е много, много сложна и честно казано понякога е трудно да се разбере кой от кого е направен, официален ли е или не, доколко Nival имат пръст и т.н. Между купищата "продължения" се намериха и добри попадения. Но все ми се струва, че като цяло по-скоро развалиха добрата представа за иначе страхотната игра. Green Devils е следващият неофициален експанжън, роден от изобретателните кратуни на пичовете в La Plata Studios. И за да бъде подкаран, трябва задължително да се снабдите преди това със самия Blitzkrieg или с поне едно от другите две техни творения – стендалоунд разширенията Burning Horizon и Rolling Thunder.

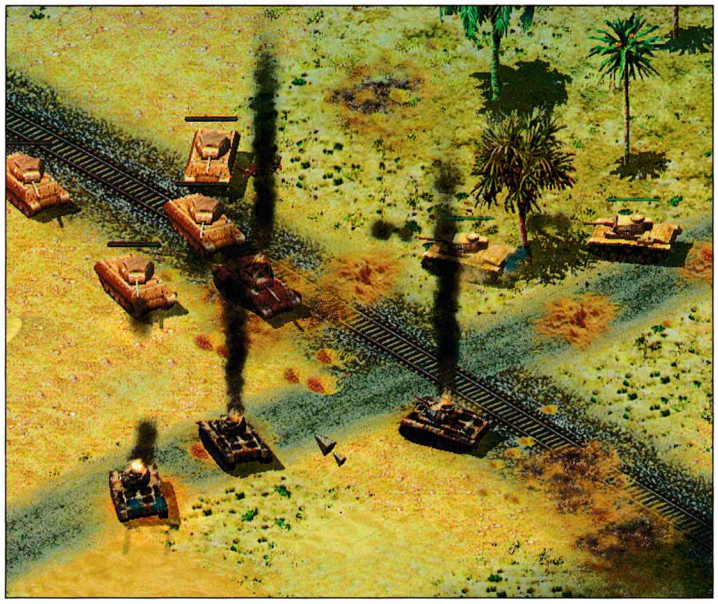
По отношение на геймплей, визия, музика и въобще всичко останало Green Devils не предлага абсолютно нищо ново в сравнение с Burning Horizon и Rolling Thunder. Единствената разлика спрямо тях е, че настоящият експанжън не проследява подвизите на конкретни исторически личности, като Патън и Ромел. Кампаниите, с които разполага Green Devils, са две на брой – Eagles и 9th Panzer Division. Освен тях геймката предлага и четири трейнинг мисии, наречени Ernst Stein Tank School, в които ще можете да подобрите уменията си на главнокомандуващ.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4

Орлите

В първата кампания ще тръгнете по петите на група немски парашутисти, наречени от британските военни "Зелени дяволи", по времето на шест техни операции, протекли в периода 1940-1941. Тя се състои от шест мисии – Narvik, Raid on Eben-Emael, Holland, Air Drop in Corinth, Aliachmon-Line и Air Drop on Crete: "Operation Mercury". За съжаление първото впечатление от кампанията не е много добро. В началната мисия разполагате с четиридесет минути, за да превземете едно селце и да организирате добра защита, чрез която да устоите на набезите на англичаните. Това време е напълно достатъчно да построите обширна и ефективна дефазивна стратегия, чрез която да отблъснете противниците без никакви затруднения. Също така част от пе-

СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212



хотата ви е въоръжена с немски противотанкови оръдия, които по онова време (1940) все още не са били измислени и пуснати в употреба. И следващата мисия е сравнително лесна и се минава за много кратко време, като на всичкото отгоре не предлага нищо интересно. По-напред отново ще усетим колко значими са снайперистите и шпионите, както бе и в по-старите експанжъни. В една от мисиите например ще трябва да изпратите свой снайперист да се срещне с шпионин, който да го прекара през противниковите позиции на безопасно място (като през цялото време снайперистът ви е видим за противниците), където да изчака допълнителни заповеди.

9-та панзер-дивизия

Тази дивизия е избрана за основа на следващата кампания поради простата причина, че е взела участие в едни от най-важните сражения на територията на Европа по онова време. Тук ще откриете пет основни мисии, като всяка от тях се играе на две различни карти. В тази кампания се натъкнах на една доста новаторска идея, свързана с геймплея на Blitzkrieg като цяло – събития, случващи се на произволен принцип. Веднъж ще ви атакуват един тип единици, друг път – съвсем различни. Това до голяма степен разнообразява начина на игра. Нещо повече – вражеските единици се разполагат на най-различни места от картата с всяко ново преиграване. Въобще – по този параграф La Plata Studios са свършили перфектна работа.

Тренировъчното училище

Определено е малко странно да пуснеш експанжън, който се появява две години след оригиналната игра и в него да попаднеш на подобни тренировъчни мисии. Досега бяхме свикнали да виждаме само туториали, които общо взето не създават много реална представа за самата игра. Както и да е - тези четири мисии, в които можете да подобрите стратегическите си умения, не бива да се пренебрегват с лека ръка, защото наистина има какво да се научи от тях. На първата карта ще ви бъде обяснено как да направите окопи и защита против танкове по най-удачния начин. Също така ще използвате и 88-мм въздушна артилерия против тях, ще видите как шепа пехотинци могат да обезвредят цял батальон танкове и т.н. Във втората мисия ще нападате група немски Panzer III и пленени Matildas посредством Шърмани. След това ще повторите мисията като използвате M10, за да успеете да усетите разликата между танковете и SPG-тата. Последните две карти ще ви помогнат по-скоро да се ориентирате в тънкостите на мултиплейър режима.

Не мисля, че има смисъл да се издават подобни експанжъни, които не предлагат нищо ново. Две кампании и четири трейнинг мисии. Не, благодаря. Особено като се има предвид, че не е нанесена никаква промяна нито по външния, нито по вътрешния облик на оригиналната игра. Green Devils определено се проваля в опитите си да се различи от множеството подобни нему костъм кампании. Малко усилия от страна на авторите в тази насока не биха били излишни, особено при положение, че геймката не е безплатна. Всъщност – най-добре въобще да секне излизането на експанжъни за Blitzkrieg! Мисля, че е крайно време на белия свят да изгрее и официалното продължение на може би най-добрата историческа стратегия, създавана до сега. А това ще стане съвсем скоро. Blitzkrieg II се очаква на 14 октомври.

Асен Георгиев

Много време мина откак писъците на забавляващи се дечурлига ме караха да приемам RCT за любимата си игра. С годините Atari зациклиха – с идеята да осъвременят визията направиха графиката крайно демодирана, а изобилието от атракции доведе до кичозна претрупаност. Предполагам, че настъпилият миш-маш има връзка с липсата на Крис Сойер в екипа, който прави сериала RollerCoaster Tycoon. Затова по-добре да приемем играта такава, каквато е. А всеки за себе си ще реши дали да се повози на влакче на ужасите и после се цопне в басейна за охлаждане на страстите или да отиде на разходка в парка и да диша свеж въздух, от онзи – истинския.

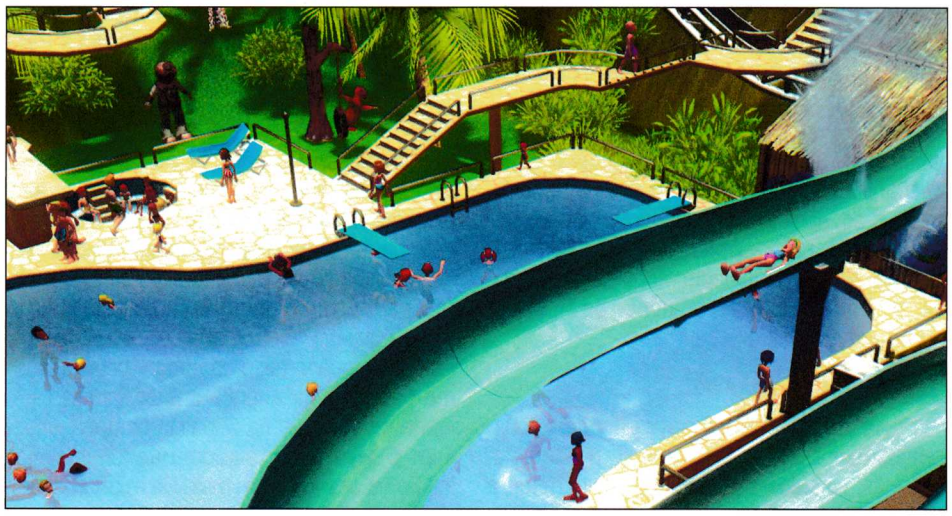
Нека да е лято – ако не на морето, то поне в басейните на новия експанжън

PC
XBox
PS2
GBA

RollerCoaster Tycoon: Soaked!

жанр: **майкун** | издател: **Atari** | **http://www.atari.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1+ RCT 3**

Всъщност цялото това потапяне в заглавието е свързано с факта, че играта ни дава възможност да направим сами прототип на градски басейн, който би могъл да бъде дори и в арабски стил. Не че действието ще е в Персийския залив – просто има седем теми, с които да разведрим атмосферата – класически, пиратски, призрачни и прочие. Те ни позволяват да прилагаме интериорни елементи като лапми, факли, кошчета от чисто злато и още дузина тематични декорации – динозаври, люлеещи се маймунки, останки от кораби и каквото още се сетите. Възможно е да облицоваме атракциите с помощта на отделни строителни компоненти и да имаме басейн, маскиран в средновековна крепост или в офис-сграда.



Същинската новост

в експанжъна са именно къпалните, позволяващи висока степен на достоверност посредством богатия инструментариум. Басейнът може да бъде с различна форма, а също така и на няколко етажа. В зависимост от нивата на терените, отделните секции на вашето съоръжение могат да се свързват посредством различни стълби и да се получават оригинални места за къпане. Около тях може да има джакузита с минерална вода /накъде без спа терапията/, шезлонги, чадъри и трапмлини. Когато една къпалня с прилични размери се напълни, визията много напомня на който и да е градски басейн. Плувните принадлежности могат да се продават в павилион, оформен като женски торс, стърчащ над главите на посетители по бански на розови точки.

От хигиенни съображения местата за хапване и пийване са изнесени извън басейна. Но затова пък изобилието е невероятно и прилича на изложение на интернационална кухня. Има всевъзможни оферти за junk food – от простия хамбургер и хот-дога до турски локум или немските тестени специалитети pretzel. За тези, които не са играли досега RCT, ще кажа, че и за пийване има будки, както и такива за сувенири.

И понеже

все пак играта е симулатор

на влакчета за забавление, идеята е в атракционния парк, освен места за плуване, да има забавления и за хора със слаби сърца и такива, които обичат да им спре дъха. Те са предимно на водна основа и по своята същност не се различават от тези в RollerCoaster Tycoon 3. По-елементарните са в готова форма, а тези, които са всъщност сърцето на увеселителния парк, са в насипен вид – от вашата фантазия зависи какви лупове да зададете и на каква височина да изкачите фенове. Разнообразието е внушително и при игра в SandBox режим от гола поляна може да направите истински парк за развлечения от детските ви мечти.

Да не забравя да спомена за възможността да се повозим на което и да е съоръжение с помощта на камерата и гледката от първо лице. Това е за мене наградата за престоя ми тук. Графичната среда като степен на технологичен напредък е идеална – ефекти, ала-бала. Интерфейсът обаче е в крайно неадекватен – от една страна заради дебилния анимационен стил, а от друга поради това, че интуитивността му се е позагубила по пътя към експанжъни и нови части. Но ако проявим толерантност и преглътнем някои недостатъци – чака ни много, много игра.

desi|re

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Като стане дума за 3D ретро шутъри, в главата ми се завърта тайфун от имена, като Wolfenstein, Corridor 7, Blake Stone, Terminator, DooM, Heretic, Hexen, Duke Nukem 3D, Redneck Rampage, Blood, Quake, Dark Forces, Redneck Rampage, SiN, Turok, Unreal и техните продължения... И разбира се, Serious Sam. Закъде без него?!?

Serious Sam: First Encounter

Помня как преди около година се обади един приятел, който почти не гейми. Каза ми, че си взел компютър втора ръка, за да набира дипломната си работа. Нещо от рода Pentium 400, 64 RAM и GeForce. И ме пита каква игра да си качи за тази машина.

След половин час ровене из старите си дискове, намерих няколко с геймки от преди 3-4-5 години. Дадох му ги и той си тръгна от нас. След две седмици разбрах, че не си е предал дипломната работа...

Сериозно провинение, породено от сериозна игра

наречена Serious Sam!

Каквото и да си говорим, геймката е роднина (може би далечен братовчед) на излезлия години преди нея DooM. И най-вече по начина на игра – гад след гад, тълпа след тълпа лошковци ви заливат, вие с оръжие в ръка ги избивате, а адреналинът ви за минути достига максимални стойности (а и в двете игри първата тайна секция се намира като се върнете назад от мястото, на което почвате...). Всичко това, подплатено с обичайната история (извънземни, атака, завръщане в миналото, спасяване на света, ала-бала, иху-аху, т'ва-он'ва...), много як звук, смазваща музика и феноменална графична машина, която може да спори и до сега за Топ 5 OpenGL гейм енджин.

Настройките ѝ бяха повече от 6 екрана само за графиката! Освен стандартните опции резолюции и подобни, имаше такива за прозрачност на водата, наситеност на цветовете, сила и релеф на текстурите и дори опция за нагласяне на големината и броя на слънчевите пръстени, които се получават, когато Сам (вие демек) погледне към слънцето!

А освен това имаше и опция за аутодетектване на компютъра ви, при които играта тръгваше перфектно без излишно губене на време.

Режимите

на игра са сингъл и мулти, като в мултиплейър беше включен и позабравеният coop play (пак заимстван от DooM). Аз лично помня как с колегата Широв за една нощ в офиса извъртяхме играта, без да спираме! Мега кеф си беше...

Оръжията в играта са Pistol, Shotgun, Double Barrelled Shotgun, Machine Gun, Grenade Launcher, Rocket Launcher, Mini Gun, Laser Cannon и Cannonball, което е уголемен модел на черешовото топче, изстрелващо гигантски гюллета, мачкащи всичко по пътя си!

Гадовете в играта са разнообразни и много. Имаше невиждани и нечувани уроди скелети на конеподобни животни, които замерваха със стоманени топки на вериги, психо самоубийствени изроди без глави, но с по бомба във всяка ръка, гигантски бикове, харпии, биороботи и паяци. Всеки от тях е моделиран, текстуриран и раздвижен перфектно. Нивата за времето си бяха огромни и безумно красиви, навързани едно за друго и с невероятна атмосфера. А последният гад беше истинско творение на изкуството и мегатруден за убиване.

За да сме честни мисля да си поискам дисковете обратно и да си припомня какво съм пропуснал в тази статия.

Пеню Дачев

P.S. Остана и Serious Sam 2 да излезе навреме и ще съм повече от доволен!

ФАКТИ

+ **Serious Sam: First Encounter** се появява на 31.03.2001, създадена от никому неизвестната (дотогава) хърватска фирма CroTeam.
Името на студиото не идва от крокодили и подобни гадини, а от изписването на държавата Croatia (сиреч – Хърватска) на английски.
+ **Serious Sam: Second Encounter** излиза девет месеца по-късно. Играта започва с инцидент, направен от Сам при полета с космическия кораб (нали помните – така завърши първата част) и падане някъде из планините на Южна Америка.
Добавят се новият режим Seriously Warped Deathmatch, 12 нови нива за сингъл, 15 за мулти, 7 нови гадини, 4 powerup-а и 3 нови оръжия, между които е и моторната резачка от DooM!
+ **Цялото име** на главния герой е Sam "Serious" Stone. Поведението и лафовете му могат да се мерят само с тези на друг компютърен герой – Duke Nukem, който за жалост явно вече е умрял от старост.

Ключовата дума тук е "посредственост"

The Settlers: Heritage of Kings

жанр: **RTS** | издател: **Ubisoft** | **www.thesettlers.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: **1**

Много малко са онези експанжъни, в които дивелъпърите не оставят по някой свой пръст. Или които не са създадени просто ей-така – заради самата идея. Да има там нещо, което да ни замазва очите, но и същевременно поскоро да ни лапне парите. Уви, май положението с разширението на петия The Settlers е нещо подобно. Вижте само подзаглавието – Expansion Disk. Уау! По-вдъхновяващо име не бях срещал. Още от пренебрежителното отношение към името можем да предположим, че не ни очаква кой знае какво. И за съжаление ще се окажем прави.

Да си построиш мост

Оказва се, че един от основните козове на това разширение – може би най-голямата новост, на която ще попаднете в него – са мостовете. Най-накрая и вашите заселници са се научили да строят тези екстри през по-широките речни корита (и на строго определени места), така че да издържат и на най-свирепите времеви условия. Чрез тях, разбира се, ще получавате достъп до иначе недостижимите места из стратегическата карта. И всичко това е възможно благодарение не на кого да е, а на самия лудяга – изобретателя Леонардо, който ви помагаше и в оригиналната игра. Естествено, за да издигнете подобно нещо, ще трябва да изучите необходимата наука – математика. После да построите съответната сграда, в която ще се подслони опитен архитект, който да изгради основите. След това ще се наложи да набавите доволно количество ресурси. И чак накрая ще се намесят и вашите работници, за да го издигнат, както си му е редът. Както виждате – самият процес хич не е кратък. Но винаги охранявайте основните на моста си добре. Защото това, че вие сте ги създали, не означава, че някой друг играч не може да ги използва и доразвие в своя собствен мост.

Крадец, разузнавач и стрелец

Единственият начин да сринете с основите подобно чудо, е с помощта на една от новите единици в играта – крадецът. Той може да бъде открит в наемнически лагери, разпръснати из картата, или директно от вашата таверна. Една от най-впечатляващите му способности, наред с това, че може да поставя и обезвреждa бомби, е неговата сръчност и бързи пръсти. Изпратете го до вражеска постройка и той ще открадне от нея

ИЗ СЕНКИТЕ НА ХЕН БРУГ

Сега – след победата над Керберос – народът на Старото кралство най-накрая ще може да заживее в мир и покой под управлението на все още младия, но благороден и смел Дарио. Но, естествено, това няма да е за дълго. В най-източната част на земята, точно при река Нхерн, започва изграждането на голям мост, който ще трябва да свърже кралството с легендарните земи Хен Бруг. Но никой не забелязва, че на отсрещния бряг търпеливо дебнат страховити и хищни демонични същества, ръководени от древно зло...

графика	
звук	
геймплей	
общо	3.5

всички ресурси, до които успее да се докопа. Разбира се, ако не го хванат междувременно, което ще завърши с отрицателни последствия за живота му. Крадецът изпълнява ролята и на шпионин благодарение на умението си да се промъква. За врага той ще изглежда като обикновен работник, стига да не предприема агресивни действия.

От таверната ще наемате и втората нова единица – разузнавача. Той има изключително широк кръгозор, стига да стои на едно място, и поставя факли върху точки от картата, за да можете да ги наблюдавате за кратък период от време. И за финал – стига да сте изучили съответния ъпгрейд, разузнавачът ще ви покаже пътя към най-близкия източник на ресурси.

Тези две нови единици са най-привлекателното нещо в експанжъна. Да не казвам единственото. Особено крадецът. Те дори изтласкват на заден план дори моста, чиято приложимост не е чак толкова голяма, колкото изглежда на пръв поглед. С това по-значителните нововъведения се изчерпват. Може би си струва да споменем и новия боен юнит – стрелеца с пушка. Той нанася повече щети от воините ви, въоръжени с лък или арбалет, но не може да презарежда по-бързо от тях.

Колкото да не е без хич, е добавен и един

редактор на карти

който би могъл да зарадва по-сериозните фенове на поредицата. Но нека не си кривим душата – колко ще са хората сред нас, които ще решат да си губят времето с него. Да ги преброим на пръсти. 5-6? При това в най-добрия случай. А и друго си е, когато го стартираш, да видиш надписа: "Ubisoft и Blue Byte не поддържат този редактор. Нашите екипи няма да могат да отговорят на каквито и да било въпроси, свързани с неговата функционалност или да ви помогнат с проблеми, които възникнат по време на неговата употреба".

За добро или лошо на повечето фенове на поредицата, петата част кривна от всичко онова, което направи тяхната любима игра толкова популярна. Струва си да предупредя всеки, на който тепърва му предстои да се сблъска с тази геймка, че икономическият аспект от The Settlers, който преди заемаше централно място, е сериозно пренебрегнат за сметка на един по-динамичен и по-екшън ориентиран геймплей. Петата част прилича по-скоро на WarCraft III, отколкото на което и да е от предишните четири заглавия, тъй като основната ви грижа в нея ще пада не толкова върху развитието на града, колкото върху воденето на сражения. И нейният и без това посредствен експанжън не прави нищо по въпроса, за да промени това. Така че ако обожавате предишните "заселници" и сте останали разочаровани от тази стъпка към нещо ново, не очаквайте т.нар. Expansion Disk да ви предложи онова, което сте искали.

От друга страна обаче, ако сте се изкефили максимално на The Heritage of Kings и на нейния изключително красив триизмерен свят, може би (обърнете внимание на тази дума) ще искате да продължите странстванията си с Дарио и неговите верни приятели в една по-мрачна и тъмна история. Макар и за кратко – едва десетина карти – макар и в до болка познат геймплей. Ама споко. Така като гледам директорията extra1, в която се мъдри експанжънът, може да бъдете сигурни, че по всяка вероятност след няколко месеца ще изникне още едно такова чудо. Може би ще носи гръмкото подзаглавие Expansion Disk №2? Кой знае? Но ако питате за моето крайно субективно и лично мнение – по-добре стойте настрана от това разширение.

Владимир Тодоров

НОВИТЕ ГЕРОИ

Дрейк
Този мистериозен тип, обвил себе си в чисто черен плащ, преживява като самотен ловец на глави в Хен Бруг. Няма друг като него – той е най-добрият в това, което прави. А именно – да убива. Дрейк е един от най-точните стрелци с пушка въобще. От една страна, може да стреля на далечни разстояния, нанасяйки доволно много щети върху целта. И от друга, всички подобни нему юнити, които се намират в близост до него, получават бонус към своята атака.

Кала
Това е най-страховитата вещица на Забуления народ. От край време за нея се носят мълви, че е една изключително страшна и грозна жена, дарена с безсмъртие. И наистина е така – всеки противник, който дръзне да я приближи, ще бъде раняван автоматично. Освен това Кала притежава умението да изсипва порой стрели навсякъде, където пожелае.

Йуки
Това младо, красиво и обикновено на пръв поглед момиче с дръпнати очи всъщност се нарежда сред най-надеждните, мъдри и търпеливи създания, които град Имрхаин някога е виждал. Тя изкарва прехраната си като наемница и винаги се намесва там, където трябва да бъде въдворен някакъв ред. Благодарение на своите умения Йуки може да накара всеки враг (без героите) да изпадне в паника и да избяга от бойното поле, да увеличи енергията на работниците ви, за да работят по-усърдно и да мята шурикени по всеки, дръзнал да я нападне.

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа
награди от PC MANIA

www.myst.bg

myst

GAMES, FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET

TURN ME ON

ФЕНОВЕ НА DOOM – НЕ ЗАВИЖДАЙТЕ!

Производителите на гейм аксесоари и контролери NubyTech обявиха, че през октомври тази година се канят да пуснат на пазара специален Resident Evil 4 контролер за Game Cube под формата на... моторна резачка! Доста реалистичният фасон на играчката е подсилен от пръснатата по корпуса ѝ "кръв". Производителите на контролера са предвидили дори специална корда, с която да се "пали" резачката. Далеч по-полезна обаче ще е друга нейна функция – възможността да се управлява вдигането и свалянето на резачката в играта с помощта съответно на вдигане и сваляне на контролера.

| PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS |

НОВИЯТ GAUNTLET БЕЗ РОМЕРО

Печално известният със своето непостоянство бивш служител на id Software, Джон Ромеро, обяви на собствения си уебсайт, че вече не работи за Midway. През октомври 2003-та Midway поканиха Ромеро и неговия "съратник" Том Хол да оглавят студиото на издателя в Сан Диего. През февруари тази година стана ясно, че бившият DooM ас работи заедно с друга звезда на геймдивелъпмънта, Дж.И.Сойър (бивш главен дизайнер в Black Isle), по екшън RPG игра.Тя бе показана на последното E3 в Лос Анджелис и се нарича Gauntlet: The Seven Sorrows. Всичко вървеше чудесно до момента, в който Ромеро и Хол да си съберат багажа по неизвестни засега причини. Все още не е ясно дали всичко това ще окаже влияние върху съдбата на Gauntlet.

НОВА ФИЛМ ПО КОМИКС, НОВА ИГРА ПО ФИЛМА

Majesco се сдобиха с правата да издадат игра по поредната екранизация на комикс на Marvel. Този път става въпрос за Ghost Rider, филмът, по който ще се появи през лятото на 2006-та година. Главната роля на обсебения от демон каскадьор Джони Блейз е поверена на Никълъс Кейдж, а режисьор е Стивън Джонсън ("Дявол на доброто"). Едноименна игра ще излезе на пазара в деня на филмовата премиера в PSP, Xbox и PlayStation2 формат.

RARE СЕ ЗАВРЪЩАТ

След като станаха собственост на Microsoft през 2002-ра година, геймдивелопърите Rare като че ли обърнаха гръб на своето бляскаво Nintendo минало. През изминалите почти три години авторите на N64 класики като Golden Eye, Banjo Kazooie, Conker's Bad Fur Day и Perfect Dark, се разписаха само с едно – единствено GameBoy Advance заглавие – Donkey Kong Country. Отскоро обаче сред обявите за работа на уебсайта на Rare се мъдрят и следните позиции "Experienced 3D Artist (Nintendo DS)" и "Games Programmers (Nintendo DS)". Дали това означава, че трябва да очакваме продължение на някой от гореспоменатите хитове в Nintendo DS формат? Или дори разработката на нови заглавия. Искрено се надяваме да е така.

| PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS | PS MANIA NEWS |

SONY И NVIDIA – TOGETHER FOREVER?

Шефът на научния отдел на nVidia, Дейвид Кърк, заяви в интервю, че сътрудничеството между неговата компания и Sony не е приключило със създаването на графичния чип на PlayStation3. nVidia очевидно са доволни от отношението на японския гигант към тях, особено след като Microsoft ги зарязаха, поверявайки разработката на графичния процесор на Xbox 360 на Ati. "Японските компании се опитват да създадат визия за бъдещето и след това да накарат технологията да следва тази визия, а не обратното" – твърди Кърк. Уви, засега няма дори слухове относно това, какво точно са замислили nVidia и Sony.

XB
PS2
GBA
GC

DESTROY ALL HUMANS

РЕЙТИНГ 87/100

издател: THQ | създател: Pandemic | жанр: 3rd person action

Добре, нека започнем с това, че тази игра крие потенциален риск! М-да, правилно прочетохте – Destroy All Humans крие риска... да остане поредната неразбрана в България пародия. Всеки, попаднал поне веднъж на евтин фантастичен филм от 50-те или 60-те години на миналия век, знае колко абсурдно забавни могат да бъдат тези филмови "класики". От ултрадървените, очевадно увиснали на конци модели на летящи чинии, през торбестите костюми на извънземните, та чак до повече от задължителната пищяща блондинка, тези филми са си чиста проба култово развлечение. Стига да подходиш към тях от правилния ъгъл, разбира се.

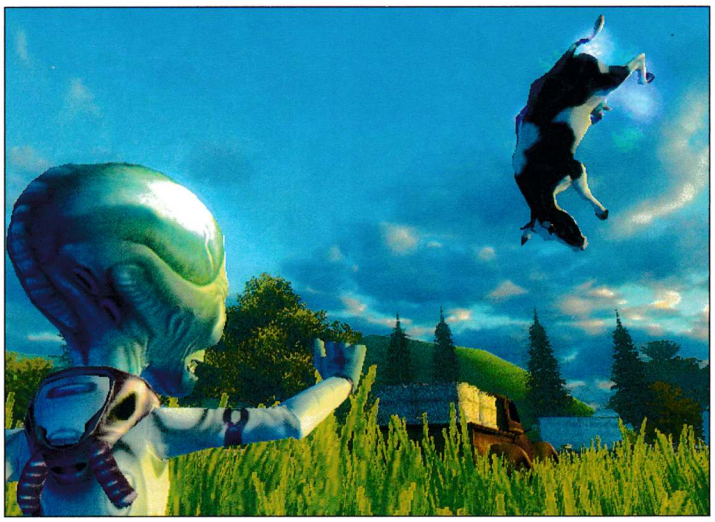
Точно като филмите, които споменах току-що, Destroy All Humans също се нуждае от правилен подход. Ако търсите някакви революционни геймплей открития, тук просто няма да ги откриете. В общи линии става въпрос за стандартен екшън от трето лице с доста нестандартен герой – извънземен, наречен Крипто Споридиум 137. Въпросният Крипто е типичното, високо около метър и петдесет "зелено човече" (всъщност в тази игра то е по-скоро "сиво човече") с огромна глава и немигащи очи. Неговата мисия на земята е да върне на своята раса генетичния материал, попаднал в ръцете на човеците след катастрофата на летяща чиния. Да не говорим, че мистериозна организация, кръстена "Маджестик", е решила да използва извънземните технологии за свои съмнителни цели.

За да се справи със своята мисия, Крипто разполага с три основни оръжия. Започваме с преносимия арсенал, разбира се – електрически мълнии, дезинтегриращи лъчи, гранати и дори... анални проби! Следват психическите сили на извънземния – сещате се, телекинеза и прочее. И накрая, но не на последно място, идва ред на вярната летяща чиния, която Крипто яхва, когато е в настроение за наистина сериозни разрушения.

В общи линии работата ви в тази игра се свежда до това да... Кой знае верния отговор? Точно така! Да анихилирате човеци, разбира се. Редови граждани, полиция и военни, та чак до предоставящите далеч по-сериозно предизвикателство агенти на "Маджестик". Звучи зловещо някакси, все пак става въпрос за хора (които Крипто предпочита да нарича "маймуни"). Но в действителност, особено ако ви се намира чувство за хумор, е по-скоро забавно и като цяло - смехотворно (обичам тая дума – звучи като "хапче за смях").

Всъщност, забравих да спомена "стелт" частта на играта, в която Крипто може да се преобразява на землянин. За целта подлият извънземен използва устройство с ограничено във времето действие, което се захранва със сканирани от главите на хората мисли. Разговорите и информацията, до които Крипто се добира по този начин, са измислени наистина страхотно. Дори да не се търкаляте по пода от смях, усмивката едва ли ще слезе от лицето ви, докато ги слушате.

Като цяло Destroy All Humans е игра, която разчита малко повече, отколкото би трябвало, на нещата, които се случват извън геймплея. За сметка на това въпросните "неща" са изпипани толкова страхотно, че аз лично с готовност простих на Pandemic. Не подминавайте тази игра, особено ако имате спешна нужда от солидна доза добро настроение.



JUICED

РЕЙТИНГ
82/100

издател: **THQ** | създател: **Juice Games** | жанр: **Racing**

Ето-ка – ето я поредната игра, посветена на автотунинга и нелегалните градски надпревари с коли. Всъщност, определението "поредната" не е съвсем заслужено, особено в неговия негативен аспект. Ако бе излязла преди повече от година, както първоначално трябваше да се случи, Juiced щеше да е по-скоро "една от първите". Уви, междувременно първият издател на това заглавие, Acclaim, се превърна в поредния спомен за доброто старо време (или с други думи – фалира). THQ поеха Juiced и се опитаха да направят от нея достоен конкурент на NFS: Underground. Дали успяха? Донякъде – да.

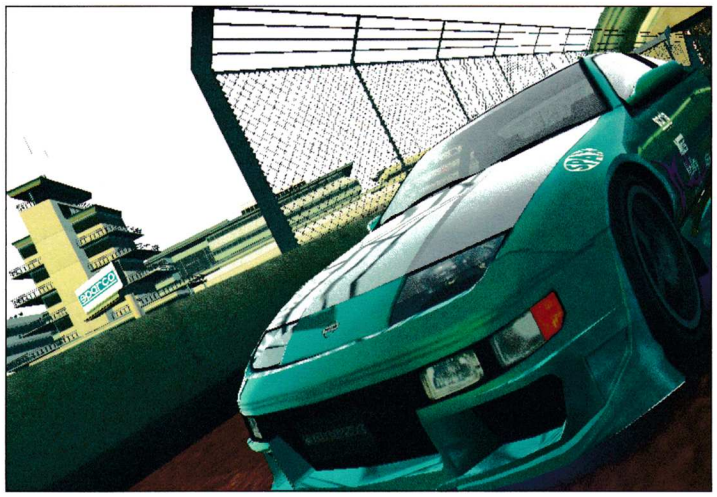
Преди да спомена с какво тази игра се различава от останалите в този мини жанр, нека първо да видим с какво си прилича с тях. Предполагам първото нещо, което ви интересува, е – "колите в Juiced истински ли са?" Да, истински са. До една. На второ място, разбира се, идва въпросът за ъпгрейдите. И този път отговорът е "да" с уговорката, че отново става въпрос за реални производители на тунинг чаркове. Оттам нататък се сещате сами – започвате с една по-скромна колица, печелите състезания, пари и уважение и така постепенно гаражът ви се напълва с коли, а сметката с кинти.

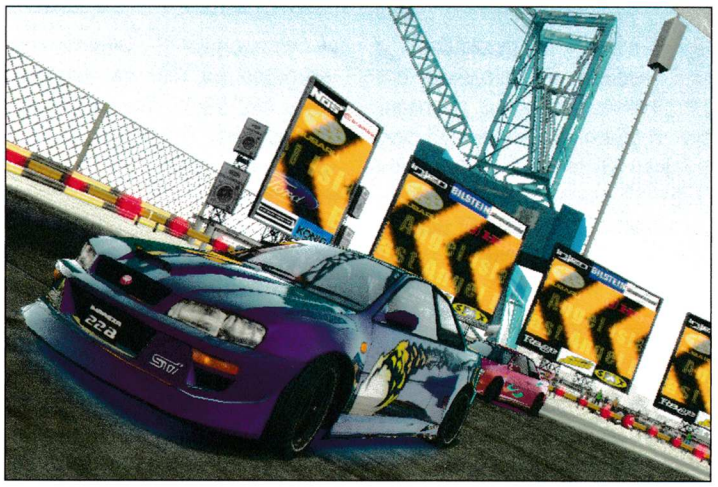
Какво ново тогава? В интерес на истината – доста неща. Преди всичко този път различните състезания с подредени в годишен календар, какъвто сме свикнали да свързваме по-скоро със спортните симулатори. Годишното "разписание" ми допадна най-вече с това, че успява да въведе нужната доза прегледност в иначе доста разхвърляните събития в другите подобни игри. Всичко това си има и страничен ефект – поне за мен беше доста по-увлекателно и реалистично да имам пред себе си (през цялото време) целите за годината. Накара ме да се чувствам като професионалист, който си изкарва хляба от нелегални гонки с коли.

Правилно попадение Номер 2 – деформациите в реално време. В Juiced трябва да треперите едва ли не за всяка драскотина по возилото си (точно като в Porsche Unleashed да речем), което определено вдига адреналина. Всяка повреда трябва след това да бъде отстранена на съответната цена. И като си говорим за пари, в Juiced те играят далеч по-ключова роля. Една от множеството причини за това е възможността да се правят облози. В играта можете да правите пари без да трябва да спечелите за целта и без дори да трябва да се състезавате лично. Само да заложите на правилния състезател.

На финала не мога да не спомена отборния елемент в играта. Juice ви предлага възможността да съберете свой собствен състезателен екип от пилоти, рамо до рамо с които да участвате в отборни надпревари. Нещо повече – вие дори можете да играете ролята на мениджър на екипа, пращайки конкретни състезатели на конкретни надпревари. И – да, така също могат да се печелят пари без да се състезавате лично.

Juiced не е игра без недостатъци. Цялата "финансова" част на играта например можеше да бъде и далеч по-добре балансирана. Управлението и физичният модел също имат своите малки недостатъци. Като цяло обаче, Juiced се справя повече от добре по всеки от ключовите показатели на жанра. И нека повторя още веднъж – повечето подобни игри (включително NFS: Underground) могат да се поучат от опита на тази игра да бъде нещо повече от случаен набор от състезания и предизвикателства.





NINTENDO DS

Игрален тест, част 2

Итака – продължаваме с моите впечатления от качеството на дисплеите. И двата екрана на DS са с размер 3 инча и резолюция 256x192 пиксела, плюс цветова палитра от 260000 цвята. Далеч по-важен поне за мен е фактът, че и

двата екрана са задно осветени

което определено води до значителен скок във "видимостта" на изображението на открито, дори в по-слънчеви дни. Цветовете на изображенията са невероятно наситени, а палитрата повече от достатъчна. Колкото до резолюцията, не попаднах на нито една игра, в която графиката да изглежда твърде "зърниста". По-скоро обратното – всичко изглеждаше учудващо детайлно.

Странно наистина, но едно от нещата, които ми направиха особено силно впечатление, беше силата и най-вече качеството на звука, които предлага DS. Дори след като се усамотих в банята (за нуждите на теста, разбира се) и със звук, увеличен само наполовина, бях тутакси изловен от тригодишния си наследник. Така че – мислете за слушалки, бъдещи притежатели на DS.

Още по-изненадващо от силата обаче беше качеството на звука на новия handheld на Nintendo. Вградените говорители са толкова добри за размера си, че на моменти имах усещането за surround звук, при това без преувеличение (не се подсмихвайте – казах "имах усещането").

Nintendo винаги са предлагали впечатляващи решения, когато става въпрос за най-сериозния "подводен камък" при преносимите конзоли – животът на батериите. DS разполага с

презареждаща се литиево-йонна батерия, която осигурява между 6 и 10 часа непрекъсната игра

което – ей-богу – е повече от достатъчно, дори за някои от най-дългите презокеански полети. Между другото, ако играете на малки "пасове" от по час-два, времето от зареждане до зареждане се увеличава още повече. После – никакви грижи, просто оставяте конзолата "на зарядно" малко преди да заспите и на сутринта тя е пак готова за действие.

Вече ви похвалих втория touch sensitive екран на DS (поне по линия на фърст пърсън шуутърите). Това обаче е само началото, защото приложенията на този екран и на възможността да управлявате игрите си с докосване са наистина неограничени! Така или иначе, тепърва ще си говорим за това по линия на една или друга нова DS игра. Засега ще ви кажа само, че наистина е трудно да се предположи за какъв купон става въпрос докато човек не опита "на живо"!

Nintendo DS е натъпкано до тавана и с други "дребни" екстри, които – уви! – не можах да тествам по разбираеми причини. Като WiFi (т.е. "безжична") връзката например, която позволява Интернет (стига да сте в обхвата на някой "wireless extraction point") или с друг собственик на DS за мултиплейър или чат на разстояние до 30 метра! По-интересното е, че Nintendo са се сетили за куп други далеч по-"ежедневни" дреболии, като възможността

да "удариш пауза", просто затваряйки "капака" на конзолата

Да не говорим за уж незначителни подробности като календар, часовник с аларма и прочее.

Накратко – Nintendo DS успя да разбие на пух и прах сериозния ми скептицизъм (пък и не само моя) на тема преносими конзоли. Наистина нямам търпение да видя как ли ще изглеждат игрите от второ или дори трето поколение за DS, защото потенциалът на този handheld тепърва ще ни предлага какви ли не изненади.

Вземи 50-ия юбилеен брой на списание HiComm и спечели една от 50-те награди.

Условията на играта търси в брой 50 на списание HiComm.

see more.

XEROX JABRA Logitech ТУЛСАР RISK electronics Computer Products VALI COMPUTERS Sony Ericsson DISTRIBUTED BY ASBIS hp invent TIME GALDINI LUXURY COLLECTIONS
SOLYTRON СОЛИТРОН CHEVRON electron.bg X-it SAGEM OLYMPUS Cantek SIEMENS ТЕХНОМАРКЕТ ЕВРОПА

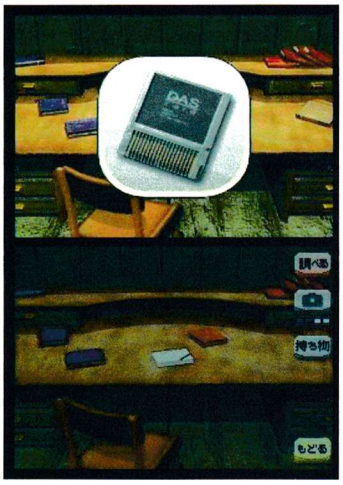
XB
PS2
DS
GC

ANOTHER CODE: TWO MEMORIES

РЕЙТИНГ **89**/100

издател: **Nintendo** | създател: **Nintendo** | жанр: **Adventure**

Както вероятно сте се досетили от заглавието, става въпрос за чистокръвен адвенчър с логически загадки. Главно действащо лице на играта е (почти) 14-годишната Ашли, която е загубила родителите си, когато е била още на три и е отгледана от сестрата на баща си. Оттук нататък историята придобива лек хорър елемент, но не очаквайте от Another Code да мери ръст със Silent Hill. Всъщност не историята, нито пък загадките са най-важното в тази игра. Има не една и две приключенски игри, които ще ви предложат по-добри решения и по двата показателя. Но нито една подобна игра не може да се похвали с подобни находчиви идеи на ниво управление и визия.



Причината за това е адски проста – Nintendo DS е единствената засега игрална платформа, предлагаща два отделни екрана плюс чувствителност към докосване на единия от тях. Авторите на играта са се възползвали и от двете ключови преимущества на DS. В повечето случаи единият от екраните (горният) се използва за по-детайлни гледки от конкретни, ключови за играта места. На долния екран ще виждате своята героиня и света около нея, гледани почти вертикално отгоре, но затова пък изобразени изцяло в 3D, при това с доста приятна за окото детайлност. Управлението може да става както с помощта на "писалката", която да движите по сензорния екран, така и (за по-големите традиционалисти измежду вас) благодарение на D-Pad контролера (или "кръстачката", ако предпочитате). Долният екран има и друга интересна функция. На него, отново благодарение на чувствителността към докосване, вие можете да манипулирате различни предмети от света на играта, като това добавя повече от уместна доза усещане за действие и съпричастност към играта.

Графиката ще допадне особено на феновете на японската манга, макар че и тези, които не си падат по нея, едва ли ще бъдат подразнени. Като цяло общата графична презентация на Another Code е наистина впечатляваща. За всекиго.

XB
PS2
DS
GC

YOSHI'S TOUCH & GO

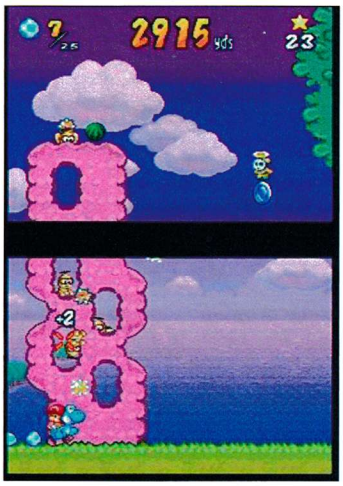
РЕЙТИНГ **70**/100

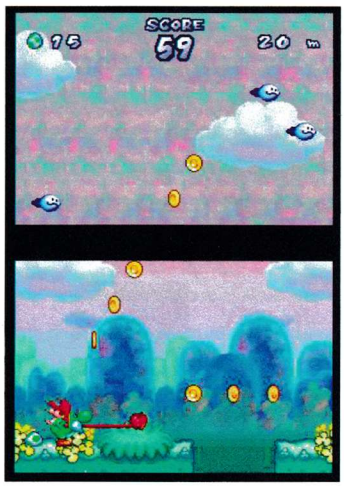
издател: **Nintendo** | създател: **Nintendo** | жанр: **Arcade**

Така-а, наистина за пръв път ми се налага да правя такова уточнение относно рейтинга на някоя игра. При това всичко беше тествано надлежно с моя собствен 6-годишен племенник, който намери играта за супер. 3-годишният ми син също беше очарован от Yoshi's Touch & Go, макар че така и не успя да се оправи с управлението. Честно казано, разбирам ги чудесно и двамата. Главни действащи лица в играта са Йоши (малко зелено драконо-динозавърче) и прословутият Супер Марио, но в своята бебешка версия (разбирайте на около шест месеца, издокаран единствено с полагащия се леко издут памперс). Всичко в Yoshi's Touch & Go е бонбонено шарено и като цяло вдъхващо умиление у родителите на невръстни отрочета.

Геймплеят е сведен до две доста простички, но пък и доста забавни занимания. В първото от тях бебето Марио се спуска от небето с памперс, на който са закачени три балона. По пътя към земята го чакат както монети и други бонуси, които то трябва да събере, така и опасности, които е хубаво да заобиколи. Вашата роля във всичко това? С помощта на "писалката" на DS вие трябва да очертавате облачета на долния екран на конзолата, водейки така Марио към бонусите и омекотявайки неговото падане. Колкото до заплахите, тях пък трябва да ги "уловите" в кръгчета от облаци и така да го предпазите. За втората част от изпитанието идва ред, когато Марио се приземи право върху гърба на очакващия го на земята Йоши. Следва препускане, в което трябва да създавате "буфери" от облачета, а от време на време и да го почуквате с "писалката", за да го накарате да подскочи и така да се добере до някой и друг бонус.

Дори аз самия се забавлявах чудесно с Yoshi's Touch & Go за около... 10 минути. После купонът неминуемо се оказа твърде минималистичен за сериозен геймър като мен. Хлапетата обаче си прекараха чудесно.





MIXED NEWS

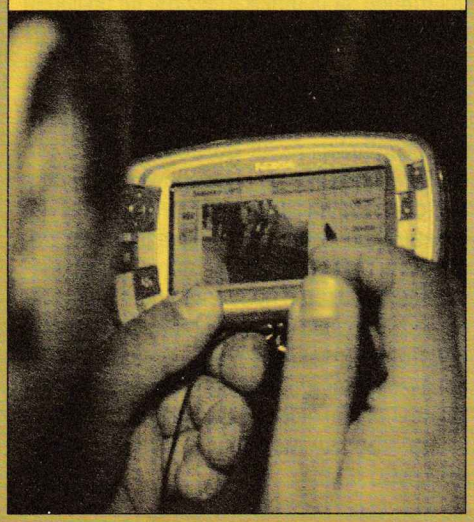
MOBILE

САПУНКА ПО ТЕЛЕФОНА

В Китай стартира първият сапунен сериал за мобилни телефони. Разработеният от продуцентската къща Beijing Leshi Media Group филм "Срещата" е от пет части по пет минути. Той разказва историята на една любов между двама мъже и една жена. Според създателите си сериалът е насочен основно към работещи млади дами и не толкова към домакините. Това е така, защото за да гледате филма на мобилния си телефон, трябва да разполагате с апарат от последно поколение (тип смартфон) – това не е по джоба на средната домакиня.
Освен това филмът е насочен към хора, които пътуват сутрин в метрото или влак, и трябва да уплътнят времето си с нещо забавно. Голяма част от трудещите се в Пекин и Шанхай живеят по подобие на западните метрополии в сателитни градчета и селца, свързвани с офисната част посредством бързи влакове.

КАМЕРИ С ТЕЛЕФОНИ

Nokia обяви, че през 2004 година е успяла да продаде около 25 милиона телефона с вграден цифров фотоапарат в тях. Това отговаря на пазарен дял от около 11,6% от всички продажби в този сегмент, които са общо 215 милиона.
Финландците не крият огромните си амбиции, като възнамеряват да продадат четири пъти повече от миналата година, т.е. 100 милиона апарата с интегрирана камера.
Този клас устройства са задължителни днес, тъй като мобилните оператори и други компании за мобилни услуги се нуждаят от мултимедийните възможности на слушалките, за да предоставят на потребителите повече забавни услуги, бъркащи възможно най-дълбоко в джобовете им.



WEIRD

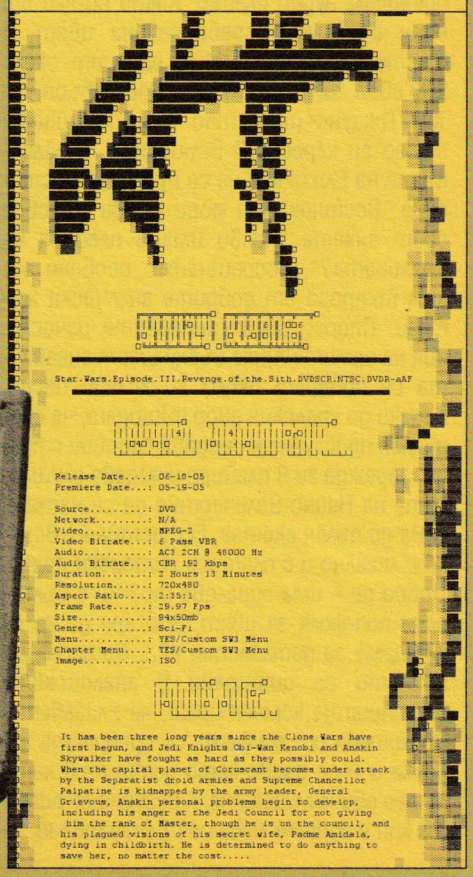
ПУСНИ МИ ТОК, ЗА ДА НЕ СЪМ ОНЛАЙН

Китай се бори с конвенционални методи срещу новите социални влияния сред младите – интернет и онлайн ролевите игри. Специализирано държавно лечебно заведение третира около 300 младежи, пребиваващи в него по собствено желание, с брутални методи. Те включват електрошок, както и инжекции с неизяснено съдържание. Подобни мерки са необходими, след като 13-годишен младеж се хвърли от покрива на жилищен блок, защото искал да бъде дори в смъртта заедно с падналите в битка свои виртуални другари. Друг инцидент, при който 41-годишен мъж закла с нож свой приятел заради сделка с виртуален меч от компютърна игра, също потресе китайската общественост. Подобни крайни действия показват една нация в друга светлина, непозната досега на останалия свят. Поради огромната популярност на онлайн игрите е напълно възможно при някои хора да настъпят известни психически отклонения. Китайските власти, които са известни с изключително строгото си отношение към новите технологии, се опасяват от избухването на киберепидемия. По официална статистика Китай е втората по големина Интернет нация в света с над 94 милиона души онлайн. От тях 22 милиона прекарват времето си с онлайн игри. Четиристотин и петдесет хиляди китайци са регистрирани и плащат месечни такси за World of WarCraft. Разходите на азиатските геймъри през миналата година за най-голямата им страст възлизат на половин милиард долара.

СПРАВЕДЛИВОСТ

ХАКЕРИ В БЕДА

В началото на юли се случи поредната мащабна и целенасочена акция на ФБР срещу хакерски групи. Тя се простира не само върху територията на САЩ, но и в Южна Корея, Холандия, Великобритания, Германия, Израел, Австралия, Норвегия, Франция, Швеция, Дания, Русия, Полша, Канада и Унгария. Във всички държави са конфискувани компютри и са задържани лица, обвинени в разпространението на пиратско съдържание. Поводът за акцията е изтичането на копие с отлично качество на филма "Междузвездни войни: Отмъщението на ситите". Разбитите групи са RiSCISO, Myth, TDA, LND, Goodfellaz, Hoodlum, Vengeance, Centropy, Wasted Time, Paranoid, Corrupt, Gamerz, AdmitONE, Hellbound, KGS, BBX, KHG, NOX, NFR, CDZ, TUN и BHP. Само върху задържаните в САЩ четири машини е открит софтуер, игри и филми на стойност около 50 милиона долара. Групите, които по принцип се отличават с висока степен на конспиративност, са разбити чрез капан, поставен на някои от членовете им, които са качили файлове на сървър, контролиран от ФБР.



РОЖДЕН ДЕН – 10 ГОДИНИ MP3

През юли се навършват десет години от създаването на формата mp3 от немския Институт за интегрални схеми "Фраунхофер". Първоначалното пълно име на стандарта е ISO MPEG Audio Layer 3, като едва по-късно учените се обединяват около по-краткото и разбираемо MP3. Технологията е патентована още през 1992 година. Първоначално индустрията не възприема сериозно потенциала му и го счита за безперспективен. Впоследствие обаче, с навлизането на Интернет и появяването на PC-та достатъчно мощни да декодират MP3 в реално време, MP3 се оказва нужното нещо в нужния момент. Днес, макар и под сериозната заплаха от конкурентните цифрови формати на индустрията, mp3 е най-популярен и с най-широко разпространение на пазара. Неговата сила и известност са оценени от производителите на електроника за забавление, които създадоха изцяло новия пазарен сегмент mp3 плейър, чийто потенциал все още не е изчерпан. За 2006 година се очаква да бъдат продадени над 80 милиона устройства.

IPOD-А НА КРАЛИЦАТА

Кралица Елизабет II иска да бъде в крак с увлеченията на поданиците си. Преди 40 години се срещаше с Beatles, по-късно започва да раздава рицарски звания на футболисти и други народни любимци, днес е ред на новата мания – притежанието на преносим аудио плейър. Какво по-яко от един iPod Mini, сребрист на цвят, с шестгигабайтов диск и цена от около 250 евро, за да си слушашОзи Осбърн или Том Джоунс (известно е, че кралицата много ги харесва)? Всъщност, плейлистите на Елизабет не са публично достояние. Вестник Sun дори обяви на своя сайт анкета "Какво има в плейъра на Кралицата?", посрещнат с особено голям възторг от добрите английски жители. Според маркетинговите изчисления на самите Apple върху шест гигабайта се побират около 10 хиляди песни. Близки до кралския двор твърдят, че специален прислужник създава списъци с песни, зарежда ги в плейъра и подава слушалките на Нейно Величество да се наслаждава до пълен екстаз. Естествено, всичко е легално и с платени авторски права. Добре де – има една-две mp3-ки с български поп-фолк за цвят, ама аре да не се хващаме за детайлите, а?... Същите запознати са цитирани в английските вестници да коментират, че Елизабет е възхитена от малката си сребриста играчка и й се радва като дете, тъй като много обича музиката. А сигурно се питате кой е подучил баба си? Естествено, че принц Андрю. Бидейки на около 20 години, той е част от mp3 поколението, все пак.

КРАЯТ НА КАСЕТКИТЕ

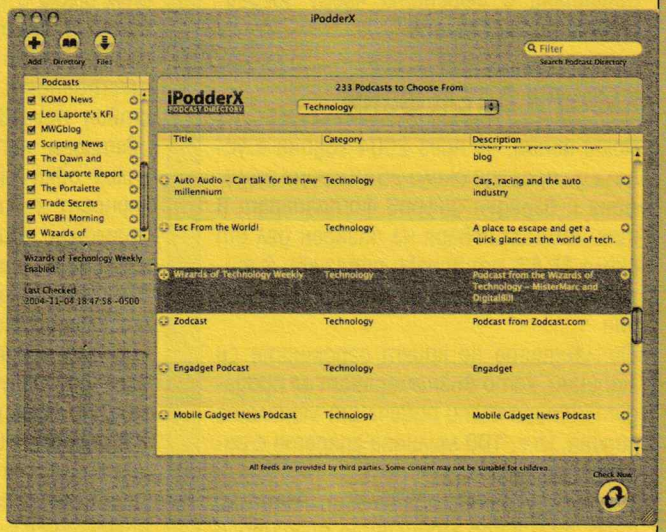
Идва им краят на касетките. След 40 години производство и успехи и върх в приходите през 80-те години, днес те са изправени пред своя край. За да подкрепим подобно твърдение с цифри, е достатъчно да сравним продажбите само във Великобритания през 1989 година, когато свой купувач са намерили 83 милиона бройки срещу едва 900 хиляди през миналата година. Данните, цитирани от BBC, показват, че смъртта на лентовия носител е твърде близка, поне в западните държави, където цифровизацията и разпространението на новите технологии отдавна изместиха аналоговия звук от сърцата на потребителите.

Технологията на касетката е показана за първи път в средата на 60-те години от Philips, като първоначалното ѝ предназначение е било на компактен и евтин носител за звук. Създателите му не са смятали наистина да убият продажбите на плочи и лентовите магнетофони. Тъй като Philips не защитават патентово изобретението си, то бързо придобива световна популярност, като през 80-те продажбите на носители възлизат на 900 милиона в световен мащаб. С появата на касетките музикалната индустрия започва да живее в продължаващия и до днес истеричен ритъм на постоянен страх и враждебност към носителите, които позволяват възпроизвеждане и презаписване на музика – в крайна сметка това намалява продажбите на "оригинални" касетки.

Днес носителят продължава да бъде популярен и да се използва на пазари като Афганистан или Индия, където така или иначе икономическият прогрес тепърва предстои и новостите идват, развиват се и си отиват с около десетилетие до две закъснение спрямо западния свят. Макар и не толкова изостанал, балканският регион също все още консумира с удоволствие касетки, като пример е Турция, където тези носители все още формират половината от всички продажби с около 90 милиона бройки за миналата година.

БЕЗЖИЧНО МУЗИКА

Audi и Samsung създадоха Bluetooth профил с името Advanced Audio Distribution Profile (A2DP). Въпросният софтуерен профил ще е достъпен в предвидения за есента модел на корейците SGH-D600, като позволява безжична комуникация между апарата и аудио системата в колата през Bluetooth за възпроизвеждане на музика. По този начин е възможно да слушате mp3-ките си директно, без да е нужно да ги копирате или да свързвате телефона си чрез кабел по някакъв начин към стерео уредбата. Плановете на Samsung са за интегриране на профила A2DP и в други mp3 телефони, предвидени да влязат в продажби до края на тази година.



PODCAST МЕ

Услугата Podcast, която представлява авторски музикални и коментарни аудиопрограми, разпространявани през интернет и достъпни за притежателите на цифрови аудиоплеъри като Apple iPod, се очаква да бъде един от най-динамичните онлайн продукти през следващите пет години. Прогнозите на TDG, цитирани от БиБи-Си, предвиждат, че до 2010 г. 85% от притежателите на цифрови устройства ще слушат музикални и публицистични компилации вместо конвенционално радио. От TDG смятат, че популяризирането на PodCast ще повиши също и продажбите на крайни устройства. Услугата е достъпна от миналата година, като предлаганото съдържание се произвежда както от обикновени потребители, така и от големи медийни компании като ABC, NBC и др.

ГОРИВНА КЛЕТКА

Fujitsu и NTT DoCoMo – най-големият японски мобилен оператор, планират да пуснат в продажби през следващата година мобилен телефон, захранван от батерия с горивна клетка. Производството на енергия при горивната клетка е най-екологично чисто и разрешава по най-радикален начин проблема с изчерпаемите енергийни източници. Въпреки че механизмът на горивната клетка се прилага в експериментални условия обаче, от години все още не се разрешават докрай убедително основни затруднения като ефективността например. Инженерите на Fujitsu се хвалят, че при своя прототип за батерия на мобилен телефон са успели да я повишат от 30 на 99%. Приложението на тези батерии трябва да бъде в телефоните от трето поколение, при които така или иначе консумацията на ток е особено голяма заради по-големите дисплеи. В момента прототипът издържа около осем часа разговори или обмен на данни. Като гориво в прототипа на Fujitsu се използва метанол, който има своите предимства и недостатъци – от една страна той е много евтин, но е лесно запалим, което го прави особено деликатен за използване в самолет например (където налягането е по-високо по обясними причини). Поради тези рискове Nokia са замразили свой подобен проект, тъй като според тях рисковете са големи. Fujitsu обаче са оптимисти, като обещават да са готови до пролетта на 2006 година с работещ модел, годен за серийно производство. Батерията на устройството ще е сменяема и освен това може да бъде пълнена с гориво (метанол) постоянно.

ЛАПТОПИ ЗА НАРОДА

Масачузетският технологичен институт (MIT) разработва революционна програма за производство на преносими компютри на цена от 100 долара. Епохално ниската цена ще бъде постигната чрез спестяване на разходи за транспорт, пласмент, както и с избор на изгодни компоненти.

Проектът е насочен към развиващите се страни в Южна Америка, Африка и Азия, като целта е да се затвори т.нар. цифрова пропаст между развитите и развиващите се нации и да се повиши грамотността на младите генерации в цитираните места по света. Програмата предизвиква огромен интерес по цял свят. Бразилското правителство възнамерява да се включи в проекта, като осигури възможност за сглобяването на два милиона такива лаптопа в страната.

Половината от тях трябва да се раздадат в училищата, а другата половина да се експортират към други държави. Началото на този проект трябва да бъде през следващата година. Тези машини няма да могат да бъдат купувани в търговската мрежа, а ще бъдат достъпни за държавата, която може да закупи от тях в случай на одобрен проект за осигуряване достъп до тези технологии от страна на нуждаещите се социални групи.

Именно във възможността за реализиране на покупки в големи количества (един милион например) се крие възможността за постигане на толкова ниска цена от 100 долара. Използваната операционна система ще бъде Linux, естествено.

СВЕТОВНО ПО РОБОТСКИ ФУТБОЛ

Футболното състезание Robocup 2005, което се провежда в Осака, сблъсква на терена не хора, а съвременни роботи. До 2050 година машините трябва да са в състояние да сформират тим от 11 играчи и да победят човешки противник. През следващите 40 години инженерите трябва да работят върху гъвкавостта и повратливостта на машинните играчи, както и да подобрят изкуствения им интелект (къде да подадат топката, с кого да комбинират и т.н.). Друг аспект от физиката им, върху който продължават експериментите и подобренията, е ръстът. На този етап всички съвременни роботи са под 50 сантиметра, като най-успешните формации в турнири като Robocup са съставени от машини като кучетата AIBO на Sony например. Турнирът Robocup се провежда от 1997 година и целта в него не е постигането на невероятни спортни резултати и ефектни футболни победи. Световната робокупа всъщност е много повече научно събитие, на което специалисти от цял свят разрешават сложни въпроси на науката, какъвто е например: "Как да накараме 11 машини да вкарат една кръгла топка във вратата на противника?" В обсебената от технически манни Япония дори това строго научно събитие привлича вниманието на множество зяпачи. През тази година в състезанието са включени 35 отбора от цял свят. Те са представители на Япония, Китай, Иран, Германия и САЩ. Повече информация за събитието и победителите може да бъде открита на адрес *www.robocup.org*.

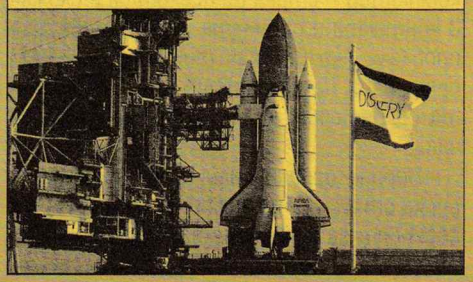
СМЪРТ ЗАРАДИ ЕДИН IPOD

При обичайна за бедните квартали на Ню Йорк ситуация, при която млад тинейджър е нападнат с цел грабеж от други млади тинейджъри в по-неблагоприятно социално положение, се случва немислимото. Момчето е наръгано с нож и по-късно умира от раните си. Причината за проявената жестокост е желанието на младежите в неблагоприятно социално положение да откраднат малкия iPod на убитото хлапе. Полицията на Ню Йорк съобщава, че кражбите на iPod само през първото тримесечие на тази година са нараснали с 18%, като в момента това е един от основните проблеми при джебчийството на дребно в световния град. Стийв Джобс лично се е обадил на родините на загиналото момче, за да изкаже най-искрените си съболезнования. Ситуацията много напомня напрегнатите отношения в големите градове на България от началото на 90-те години, когато кражбата на маратонки, шапки или пари за закуска беше най-обикновено ежедневие...

НА ЖИВО ОТ СОВАЛКАТА

Интернет порталът Yahoo и NASA ще предават онлайн видео на следващия полет на совалката Discovery.

Ще можем да гледаме през камерите, монтирани на совалката, цялата 12-дневна мисия чрез Windows Media Video на адреси *www.nasa.gov* или *www.yahoo.com*.

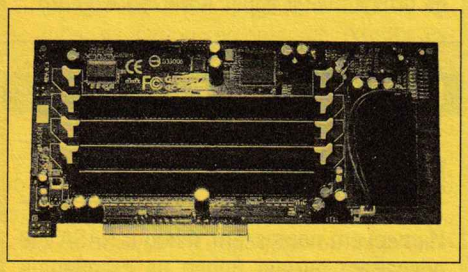


Computex 2005

Изложението в Тайпе, Тайван е едно от най-големите в компютърния бранш. Естествено на изложение от такъв ранг се представят не само местни тайвански компании, но и всички значими имена в бранша. Продуктовите обявления са в изобилие.

Gigabyte i-RAM

Най-бавният елемент в компютъра е твърдият диск. В голяма част от случаите, когато потребителите са принудени да „чакат", забавянето е причинено от него – при първоначално зареждане на операционната система, при стартиране на голямо приложение или ниво в игра и др. Gigabyte i-RAM представлява платка с четири слота за DDR памет, конверторен чип (програмируем Xilinx FPGA) и SerialATA конектор (където се включва обикновен SATA кабел от дъното както към всеки твърд диск). Платката се поставя в някой от PCI слотовете, но не използва PCI шината за комуникация (само се захранва от PCI слота). На практика се получава SATA-to-DDR SDRAM преходник. Скоростта на RAM паметта е много по-голяма от тази на който и да е твърд диск (DDR200/64bit – 1.6 GB/s; HDD 7200 rpm – max 70 MB/s), но за съжаление струва скъпо (4x1GB ~400$). Самият преходник ще се продава за около 60$. Засега се поддържа максимум SATA/150, но можем да очакваме и SATA-II модел (със скорост 300MB/s). i-RAM естествено могат да се свързват и в RAID масиви за наистина главозамайващи скорости.



Недостатък на DRAM паметта (за разлика от Flash) е това, че записаните данни се загубват при изключване на захранването. За щастие i-RAM използва standby линията (ATX захранванията осигуряват +5V standby дори при изключен компютър – стига щепселът да е сложен в контакта и да имате ток) и това не е проблем. Ако все пак токът спре i-RAM преминава на захранване от собствената си батерия, която издържа около 12 часа.

Поради ограничения обем (4xDIMM) и риска от загуба на информацията i-RAM е подходящ за записване на операционната система и приложенията (които винаги могат да бъдат преинсталирани) или временни файлове (например при видеообработка) – за колекцията от филми ще трябва да използвате добрия стар твърд диск.

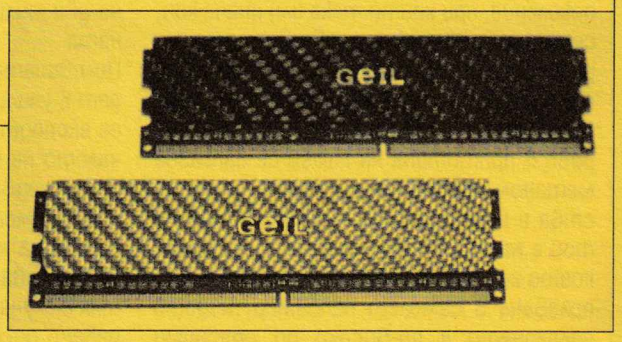
ratDVD

Това е нов формат за компресиран запис на DVD-Video дискове. Видеокомпресията е разработка на автора, използваща основните нововъведения на MPEG4 / H.263 (както DivX и XviD). Звукът или се запазва в оригиналния си вид (както е бил на DVD-то), или – за да се намали заеманото пространство – се използва метод за записване като „виртуални 5+1 канала".

Основното предимство на ratDVD пред останалите формати е това, че при него в един-единствен файл се записва не само самият филм, а и всичко останало от DVD-Video диска – субтитри, допълнителни звукови пътечки за различни езици, екстри като интервюта с режисьора, отрязани сцени и др. Копието е наистина пълно и всеки ratDVD файл може да се конвертира обратно в DVD-Video формат като се запазват всички негови възможности (ако не броим неизбежното минимално влошаване на качеството заради преминаването през формат с голяма компресия).

GeIL DDR

Продажните цени на масовите чипове и модули памет напоследък често спадат под производствените, затова производителите се опитват да изкарват продукти с по-голяма „добавена стойност" – специално подбират малко по-бързи чипове, провеждат изпитания на всеки модул от съответните серии (а не само извадково) и т.н.



GeIL представиха няколко интересни продукта – модули с DDR-II/1066 чипове (все още най-бързият официален JEDEC стандарт е DDR-II/667, а скоро се очаква DDR-II/800) – 8.5GB/s за едноканален контролер; DDR700 модули (максималният DDR1 стандарт е DDR 400) с много кратко времезакъснение – CAS2.5 (обикновено чиповете, работещи на честоти над DDR400/200MHz, имат доста по-големи времезакъснения – CAS 3, CAS 4); "стандартни" DDR400 модули, но с уникално времезакъснение от само CAS1.5 (много малко чипсети и дънни платки поддържат толкова строг режим – досега нямаше памет под CAS2).

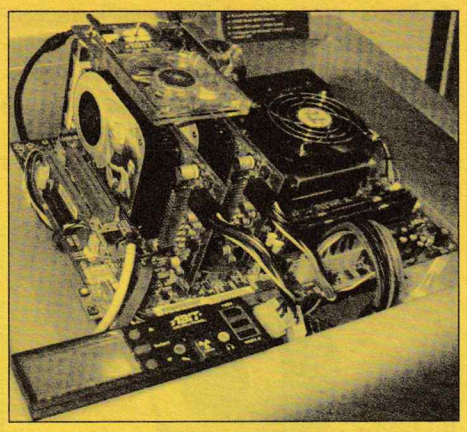
AGEIA PhysX

Изграждането на „виртуалния свят" в една компютърна игра може условно да се раздели на няколко етапа – съпътстващи дейности (housekeeping – приемане на сигнали от мишка и клавиатура, четене и запис от/във файлове и т.н.), определяне на реакциите на компютърно-управляваните персонажи и събития, промяна на параметри, стойности и др. (AI), отражение на събитията и действията на персонажите (играчи и компютърни) върху виртуалния свят (Physics), обработка

на получената картина под формата на геометрични фигури (Geometry), обработка на получените геометрични фигури – нанасяне на текстури, цветове и т.н. за всяка точка (Pixels), изобразяване на получените точки на екрана. Първоначално централният процесор изпълняваше всички тези дейности освен последната (т.е. видеоплатката просто преобразуваше готовата информация от процесора в сигнали, подходящи за управление на монитора). Постепенно сложността на отделните етапи нарастваше (заедно с качеството на картината) и видеоплатката поемаше все повече функции (оставяйки на централния процесор повече време да се занимава с останалите) – ускорение на обработката на точките при 2D изображения; появи се първия 3D ускорител (3dfx VooDoo) като допълнителна платка освен основната; 3D функциите бяха вградени в чипа на основната видеоплатка; за почти цялата геометрична обработка бе добавено хардуерно ускорение във видеочиповете (Transformation & Lighting – T&L Engine); T&L модулът стана Vertex Shader, а пикселният конвейер – Pixel Shader (и в двата случая с допълнителни функции и възможности). Днешните GPU-та (Graphics Processing Unit) изпълняват всичко това.

Компанията AGEIA направи следващата крачка – PhysX представлява чип, ускоряващ ефекти като симулация на дрехи и коса, изчисление на динамика на флуиди, взаимодействие между твърди тела и др. PhysX представлява един вид Physics Processing Unit (PPU) и поема поредната част от натоварването, освобождавайки CPU-то за повече AI-дейности (напр. едновременното и независимо управление и пълно симулиране на хиляди вместо стотици бойни части). Това е и последният етап, който има смисъл да се поема от специализиран чип (поне не и преди изцяло да се промени концепцията от сегашните CPU-та с общо предназначение към специализирани процесори за всяко приложение) – съпътстващите дейности така или иначе заемат пренебрежима част от времето на съвременните процесори и съответно AI остава единствената им задача, за която ще се изразходват целите им възможности.

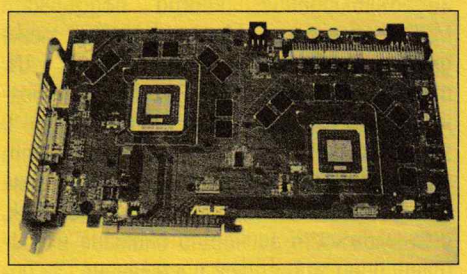
PhysX използва PCI интерфейс, произвежда се по 130nm технология, състои се от 125 милиона транзистора, заемащи 182кв.мм. площ. Очаква се към края на годината ASUS да пуснат PPU ускорителна платка на цена под 300$. Първоначално игрите едва ли ще поддържат работа с PhysX, но ако скоростта и/или качеството се повишат осезаемо, ще дойде и поддръжката. На по-късен етап можем да очакваме ATI и nVidia да вградят PPU модул в своите графични ускорители както и Microsoft да се намеси с подходяща модификация на DirectX.



ForceWare SLI

Една от новите възможности във ForceWare графичните драйвери на nVidia след версия 77.72 е възможността за работа на две Geforce6 платки в SLI режим, дори ако не е сложен SLI мостът между тях. Производителността в такъв случай спада с 5-15% (спрямо „пълното" SLI решение с мостова платка), тъй като комуникацията между двете GF6 платки минава през PCI Express интерфейсите им, а не през специалните SLI портове. Естествено 5-15% намаление не е толкова фатално при над 85% ускорението, получено благодарение на добавянето на втори видеоускорител.

Възможността за работа в SLI режим без мост означава, че теоретично няма проблем и за GF6200 платките (те нямат SLI конектори) да бъдат използвани в тандем. Засега обаче драйверът изкуствено ограничава SLI само до официално поддържаните чипове. Към тях nVidia добавиха GF6600 „чист" и GF6800LE (досега такива бяха само GF6600GT, GF6800GT и GF6800Ultra). В бъдеще се очаква SLI да може да се активира и при дънни платки с чипсет, различен от nForce4 SLI.



nVidia и ATI

Няколко производителя представиха Radeon X800XL и GF6800Ultra платки с по 512MB памет. Ускорението спрямо 256MB моделите е минимално при разделителни способности под 1600x1200 и без филтриране (AF/FSAA). Странно е, че ATI поощряват използването на 512MB не при върховия си чип (X850PE), а при по-бавния X800XL, който не може максимално да се възползва от увеличения обем памет.

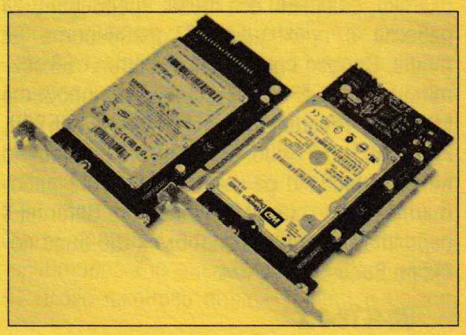
ATI обявиха своя PCI Express-към-AGP преобразувателен чип – Rialto, но тъй като почти всички техни чипове така или иначе се предлагат в модификации и за двата интерфейса, засега няма обявени платки, които да използват преобразувателен чип. Евентуално бъдещите GPU-та, които нямат AGP модификация, ще могат да се възползват от него.

ASUS заявиха, че са разработили платка с два GF6800Ultra чипа (в SLI режим) по подобие на 3D1 на Gigabyte (с два GF6600GT) и общо 512MB памет (по 256MB на GPU). Чудовищната платка е с около 8см по-дълга от „едночипова" GF6800U и което е по-важно – с около 4см по-висока (т.е. няма да се побере във всяка кутия). Проектът обаче няма да се реализира на пазара, тъй като скоро се очаква обявяването на по-нов Geforce чип и най-вероятно върховата двучипова платка ще бъде адаптирана за него.

В ниския ценови клас (с цена под 60$) бе пусната в продажба ускорена версия на X300/SE – Radeon X550. Новият чип работи на 400MHz (вместо 325MHz за X300) и се очаква да използва 250MHz/500DDR памет (200MHz/400DDR при X300). Ще се предлагат платки с 64-битова (като X300SE) и 128-битова (като X300) шина за достъп до паметта. Платките ще имат по 128MB собствена памет и чрез HyperMemory технологията ще могат да заемат още толкова (общо 256MB) от системната.

MSI Geminium VIII

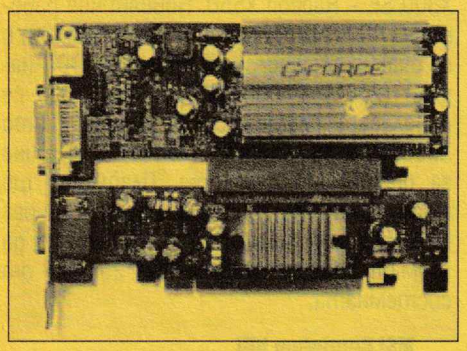
MSI представиха прототип на видеоплатка, която има както AGP така и PCI Express интерфейси – един „отгоре" и един „отдолу". Използва се Radeon X800XL PCI Express чип и Rialto преобразувател от PCIe към AGP. Когато платката се постави с „долния" си конектор в дъно с PCIe x16 слот – тогава работи като обикновен X800XL. Когато се постави с „горния" си конектор в дъно с AGP8x слот – работи чрез Rialto преобразувателя. Подобни екзотични решения могат да бъдат от полза за хората, които смятат да обновяват елементите на компютъра си един по един, а не наведнъж (дъно+видеоплатка), но едва ли ще получат широко разпространение.



PCI 2.5" HDD

Upgradeware предлагат интересен

продукт за хората, в чиито кутии местата за твърди дискове са запълнени. HD25-I представлява PCI платка с място за поставяне на 2.5" твърд диск (такива се използват при преносимите компютри; имат конектор, различен от този на настолните дискове – захранването и комуникацията са обединени при 2.5"). PCI слотът се използва единствено за захранване (2.5" дисковете са по-пестеливи от настолните си събратя). Комуникацията се извършва по стандартен UltraATA лентов кабел, който се включва към дънната платка (или друг дисков контролер). Недостатък на 2.5" дисковете е по-ниската им производителност, но като предимство може да се изтъкне тихата работа на някои модели. HD25-I струва около 30$, а моделът с UltraATA-към-SerialATA преобразувател (HD25-IS) – 45$. За съжаление преобразувателят не е от най-добрите и производителността спада с около 30-40%.

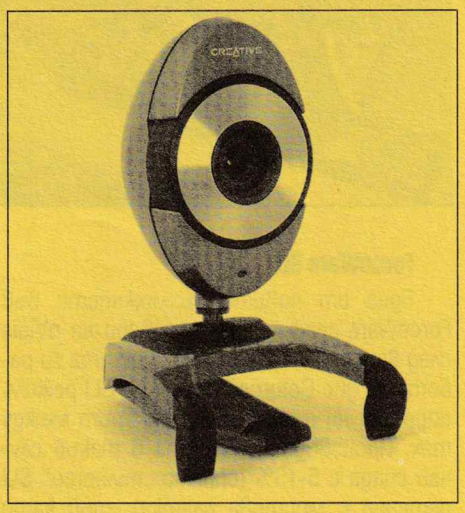


Albatron ATOP

AGP-to-PCI Express (ATOP) преходникът на Albatron позволява в дъно, което има само PCI Express x16 слот да се включват по-стари AGP8x видеоплатки. За съжаление продуктът има някои ограничения. Тъй като се поставя между слота на дъното и видеоплатката, за да може всичко да пасне чисто физически, трябва да са изпълнени няколко условия – или платката трябва да бъде с понижена височина (Low Profile), или кутията трябва да е достатъчно широка и конекторът за монитора трябва да е в долната ѝ част (да съвпадне с прореза на задната планка). ATOP използва nVidia HSI-BR преобразувателен чип и затова едва ли ще работи с платки, различни от тези, предвидени за работа с преходника в драйверите на nVidia. Според списъка на Albatron съвместими са AGP видеоплатки с чиповете MX4000 (преименуван GF4MX), FX5200, FX5700/LE, GF6800, GF6200A. Теоретично не би трябвало да има проблем и с работата на останалите чипове от GeforceFX серията, но при тях проблем ще бъде по-скоро височината им.

Wi-Fi TV-Out

ASUS ще предложат видеоплатки с безжичен TV-Out. Очаква се обсегът да бъде около 100м при пряка видимост (това се казва „стая за развлечения"). Видеоплатките ще са с WiFi предавател и външна антена, а към телевизора ще се включва съответният WiFi приемник по същия начин както обикновения S-Video/RCA кабел. Данните ще се предават по четири 2.4GHz канала.



Creative WebCam Live! Pro

Това е една от първите „компютърни" камери, които поддържат запис със скорост 30fps (кадъра в секунда) при разделителна способност 640x480 (VGA). За целта се използва USB2.0 порт (камерата е обратно-съвместима с USB1.1, но при 15fps). Видеоконференциите се осъществяват чрез Yahoo/AOL/MSN/Windows Messenger или друг подобен софтуер, в комплекта е включен микрофон както и програма за следене на лицето (дори при леки премествания човекът да остава „в кадър").

WebCam Live! Ultra моделът е широкоъгълен (76 градуса) и се предлага в настолен и лаптоп вариант (с handsfree)

Repotec WV630

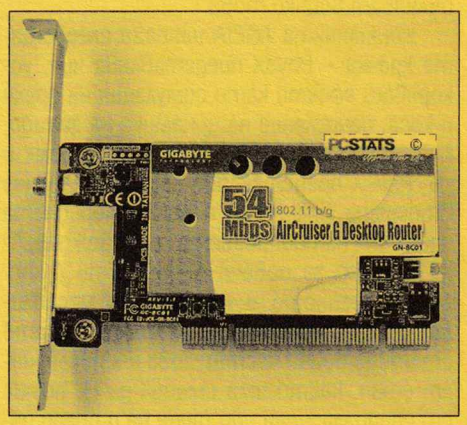
Repotec предлагат няколко камери за видеонаблюдение, които поддържат MPEG4 компресия. Моделът VW630 може да се свързва както по 10/100Mbps LAN, така и чрез 54Mbps IEEE 802.11g Wi-Fi безжична мрежа. Поддържа запис на видео и звук с 30fps при разделителна способност 640x480. В MPEG4 серията на Repotec има и модели в изпълнение за външен монтаж, с възможност за нощно снимане и дистанционно завъртане и накланяне. За допълване на набора от функции в бъдещите модели може да се очаква добавянето на поддръжка за PoE (Power-over-Ethernet – захранване по мрежовия кабел) и двупосочна аудио-връзка (освен вградения микрофон да се добави и високоговорител – подходящо за видеодомофон и др.).

AverMedia TV/FM CardBus Plus

Лаптопите с вграден TV тунер все още са рядкост. За сметка на това от известно време дори в България се предлагат различни модели PCMCIA тунери. Моделът CardBus Plus на AverMedia е интересен с това, че освен TV има и радио тунер. Цената му е около 80$. Останалите му възможности са стандартни – коаксиален (CATV), композитен (RCA) и S-Video входове, time-shifting и запис на видео в MPEG4 формат (софтуерно) и дистанционно. Недостатъкът на PCMCIA тунерите (спрямо вградените) е в това, че когато се сложат в лаптопа отвън остава да стърчи поне 1см. с различните входове за кабели и антени. Оптималният вариант би бил лаптоп с вграден не само тунер, но и антена за телевизия или поне радио (дори да не хваща перфектно пак е по-добре да има възможност тунерът да се използва и без да се омотава човек в кабели и т.н.).

Gigabyte AirCruiser GN-BC01

Gigabyte представиха вътрешен маршрутизатор/защитна стена с поддръжка на WiFi IEEE 802.11b/g (11/54Mbps @ 2.4GHz) мрежа. GN-BC01 представлява PCI платка с извод за антена и два RJ-45 куплунга – един за кабела, по който „идва" Интернетът (също като тока и водата интернет понякога „идва", а друг път „спира") и втори – за „вътрешната" защитена мрежа.



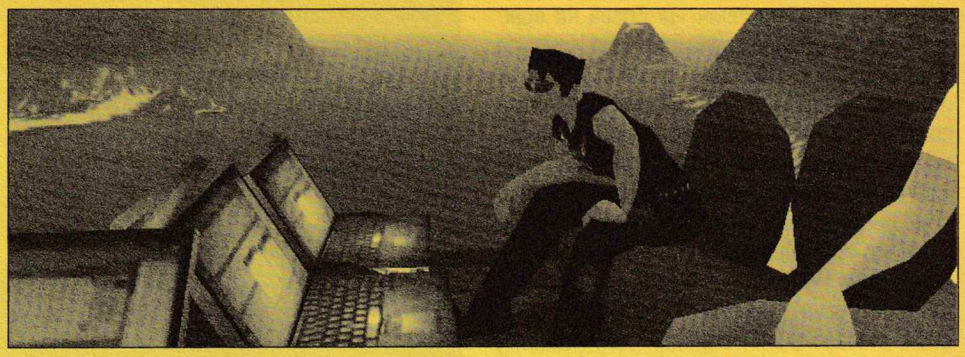
Странно е, че компютърът, в който е поставен GN-BC01, няма връзка нито с интернет, нито с вътрешната и нито с безжичната мрежа докато не му се постави допълнителна мрежова карта и кабел (или безжична или вградена на дъното), свързан към втория куплунг на „маршрутизатора". Очевидно PCI слотът се използва само за захранване, но не и за комуникация.

Ползата от подобен „вграден" маршрутизатор е съмнителна – единственото му предимство е това, че не заема площ и контакт. За сметка на това външните модели обикновено са с повече LAN портове, могат да се разположат на подходящо място за по-голямо покритие на безжичната мрежа (не е задължително да стоят там, където е компютърът) и не на последно място – работят независимо от компютъра (когато е изключен) и за разлика от него не са шумни.

Стоян Спахиев

Наскоро препрочетох за кой ли път една от книгите на У. Гибсън и си задавах въпроса кога ли ще се разхождаме и ние с кибердекове и ще сърфираме в триизмерно виртуално пространство. Бъдещето на компютрите е по-близо, отколкото очакваме, и е важно за общата култура на всеки да знае какво виждат в кристалната топка на бъдещето IT наблюдателите.

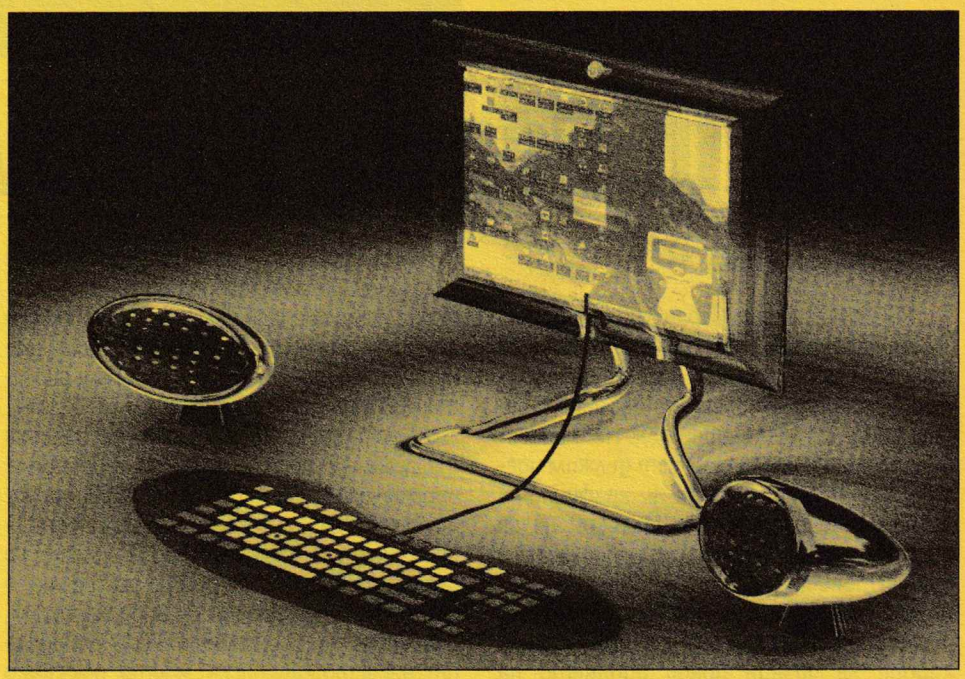
Прогнозите на всички се свеждат до едно:



Post-PC епохата

PC-то, каквото го познаваме в момента, е на път да изчезне

На негово място специалистите виждат компактно устройство със строго зададени функции. То ще е по-евтино, по-бързо и ще е с определено по-малки размери. По-ниската му цена ще се обуславя от редуцирането на задачите, които ще може да изпълнява, а не както е в момента – машина за всичко. Непрекъснато развиващите се процесори предопределят и повишаването на скоростта при изпълнението на заданията. От името на Intel Глен Хенри – създателят на прототипа Centaur, изтъква преимуществата на новото поколение свръхмощни и бързи процесори, особено що се касае до киберфункциите, които могат да изпълняват. Процесорът ще е модем и сензор в едно за безжична връзка посредством софтуерна емулация.



От друга страна, схемата 3 в 1 винаги е за сметка на качеството на отделните компоненти. Поне до сега. Пазарът на мобилни апарати, от друга страна, започна да бълва всевъзможни мутации от мобилен апарат, камера, MP3 player, средство за достъп до Интернет и какво ли още не. Така че не е изключено любимите ни кошници да станат малки, сладки, телефоноподобни устройства. Но едно е сигурно.

Те ще са мобилни

Идва времето на преносимите устройства – кабелите сякаш изпълниха предназначението си и все по-често се срещат определения като безжичен и оптичен. Мониторите, като за начало, намалиха габаритите си. Следващата стъпка от тяхната еволюция също е в посока на wireless – проектират се вече модели, работещи с батерии и изискващи минимална мощност. Новото поколение ще е в състояние независимо от миниатюрните си размери да възпроизвежда качеството на 20-инчовия образ посредством позабравения способ на проектиране върху дадена повърхност. Корейското министерство на информацията и комуникациите официално анонсира работен проект с кодовото наименование "Post-PC era". Той се базира на мрежа за безжична комуникация, която се изгражда от Xybernaut Corporation с RFID (Radio Frequency Identification) устройства. Тя е част от проекта за високоскоростен безжичен нет за масова употреба WiBro (Wireless Broadband), който по данни на корейската фирма-разработчик към края на 2006-та се предвижда да има 8 милиона абоната, а в края на 2010-та да е напълно завършена. Замисълът на корейците предполага използването на компютърни технологии, които според тях се доближават към футуристичните прогнози.

Предстоящата еволюция на персоналния компютър може да се приеме и като начин за оцеляване по логиката на естествения подбор като се има предвид нашествието на spyware, worms, вируси и какво ли още не, което дебне в дебрите на нета. За да се повиши нивото на сигурност при трансфер на данни Дейвид Кларк, един от създателите на прототипа на глобалната мрежа, на който се основава днешният Интернет, приканва към пренаписване на неговата архитектура. Освен протекция, новата мрежа би позволила прехода

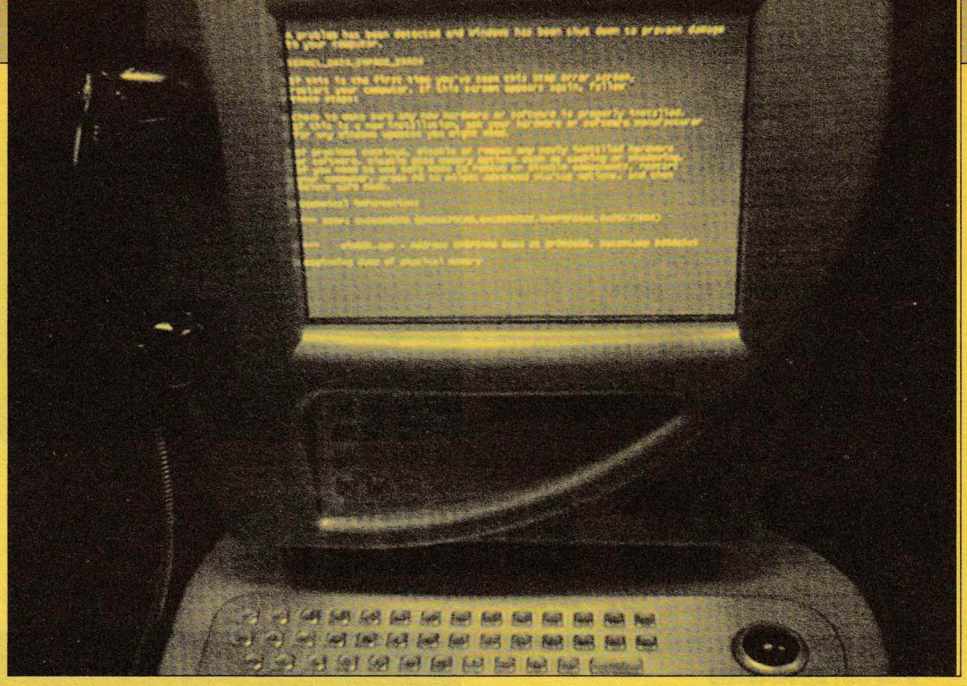
в триизмерна виртуална среда

в която потребителите ще работят съвместно посредством процес, наречен tele-immersion. Това, от своя страна, предполага и персонален компютър с нови компоненти – като за начало безжични сензори за връзка.

Не бива да се забравя, че това са само прогнози, и то на определена кръг от специалисти, които не е изключено да придобият друга форма след няколко години, когато настъпи времето на тяхното сбъдване. Но това, което звучи невероятно днес, е нещо нормално за утрешния ден. Поне практиката е в полза на това твърдение. А що се касае до визията на персоналния компютър от Post PC епохата – тя все още е само във фантазна форма. Така, че всеки е свободен да си представя, каквото пожелае.

desi|re

Една далечна земя, на брега на едно далечно море, една сънлива ламя се събудила. Пуснала си компютъра и отишла да си мие зъбите. Наслаждавала се на утринната тишина, нарушавана само от прибоя на вълните и крясъците на чайките, докато търкала с шест четки сто деветдесет и двата си бели зъба. Блажено спокойствие изпълвало цялото ѝ тяло. Тишина и покой, които продължили твърде дълго. Нямало скърцане на харддиск, нямало звук "Тадааа!" от новите, все още миришещи на свеж полиетилен колонки на компютъра ѝ. Зачудена, тя излязла от банята, за да види какво става. "@#$- бълбук!!!" – казала с пяна на уста едната ѝ глава, докато дванадест очи невярващо се взирали от различни ъгли в белия текст на син фон, който греел на екрана.



Rest in Peace, Windows-е мой!

Blue Screen Of Death

BSOD – Синият Екран На Смъртта. Това е народното име, с което хората се опитват да посрещнат с малко черен хумор факта, че Windows-ът им днес е решил да си вземе почивен ден. Не е известно на чий дизайнерски усет дължим идеята най-лошите вести в графичните операционни системи на Microsoft да се съобщават на този син фон (може да е бил далтонист и да го е мислел за червено, или просто да не е искал да стряска хората), но така или иначе е трудно да се говори за дизайн преди идването на Windows XP. Най-забавно е, когато синьото на BSOD (или СЕНС на български) примигне за 200 милисекунди и компютърът бързичко се рестартира. Един познат системен администратор чакаше с видеокамера, за да заснеме съобщението за грешка. Накрая, независимо от съобщението, правеше винаги едно и също.

въпрос на подход

Всеки може да поправи един Windows. Най-малкото с пълна преинсталация. Но за да си спестите време, грешки и нерви, е хубаво да следвате някаква система и когато стигнете до края ѝ, да знаете, че просто няма какво повече да направите и че в остатъка от деня можете да се заемете с нещо по-полезно.

Като начало, направете си кафе, чай, мляко с какао или каквото там пиете, когато поискате да чувствате спокойствие и ведрост. Ако това е алкохол, аз отказвам да нося отговорност за вашите действия с компютъра, дори и да ви се струва, че си ги спомняте съвсем ясно и че те напълно съвпадат с моите съвети. Пуснете си хубава музика. Седнете удобно.

Сега проверете дали проблемът не е хардуерен. Всичко трябва да си е на мястото, кабелът да е включен, поне по една лампичка да свети на компютъра и на монитора. Не трябва да има излишни дискети във флопито или дискове в CD ROM-а. Хардуерната проверка може да започне (нали не си помислихте, че току-що е приключила). Ако нищо не се появи на екрана след включване на захранването – проблемът е хардуерен. Това, което се очаква да видите, по ред на появяване, е следното: информация за видеокартата, версията на системния BIOS, поредица от нарастващи числа, които показват как върви проверката на паметта, списък с откритите дискови устройства, или вместо това безумно шарен рекламен екран с надпис "Тоз компютър работи с процесор Интел".

Ако до тук няма грешки, би трябвало за кратко да излезе обобщаваща таблица с параметрите: процесор, памет, дискове, портове, plug-and-play устройства и след това управлението да се предаде на операционната система.

Най-сигурният начин да проверите хардуера е да стартирате друга операционна система върху него и да видите как ще се държи тя. Ако имате инсталирана такава – добре, но ако нямате, трябва да използвате т. нар. Live CD. Това е операционна система, която се стартира от CDROM. Има почти всички функционалности на стандартна операционна система, но не се намира върху харддиска ви. Има различни Live CD-та, базирани на Linux. Потърсете ги в интернет. Една от първите, от която произхождат и повечето останали, е Knoppix. Има и български проект за LiveCD, наречен Tilix. Едно такова CD е полезно и забавно. Хубаво да си го имате в библиотеката, за черни дни или за запознаване с Linux, безплатния враг на Microsoft, който се радва на все по-голяма популярност. Безупречната работа на втора операционна система е признак, че хардуерът ви най-вероятно е окей.

често срещани хардуерни проблеми

• **Прегряване** – проверете вентилаторите на захранването и най-вече на процесора. Както и всички останали перки и перчици в компютъра. Ако не се въртят бързо и равномерно – трябва да ги почистите и смажете, или направо да ги смените.

• **Памет** – чиповете на паметта може да не дават добър контакт. Изваждането и поставянето им обратно, най-добре на различни слотове, често помага. За тестване на паметта има и добра програма – memtest86, която се стартира от дискета.

• **Контактни проблеми** – както вече споменахме, контактите между отделните платки са проблемни, тъй като събират прах и окисни слоеве, които влошават качеството на връзката. Почистването и повторното поставяне на платките вършат чудеса.

• **Захранване** – може да се е повредило поради прегряване, конструктивни недостатъци, токови удари от мрежата и др. Проблемите са три типа: няма захранване; по-ниско или не достатъчно стабилно напрежение – източник на кошмари, тъй като компютърът понякога работи, понякога не; по-високо напрежение – твърде лош вариант, тъй като може да доведе до повреда в останалите компоненти.

• **Периферия** – откачайте една по една всички допълнителни модули като зву-

кови и мрежови карти, CD, флопи, дори и твърдите дискове, за да локализирате повредата.

• **Дънна платка и процесор** – може да опитате хардуерен ресет на BIOS (има специален джъмпер на дънната платка – потърсете указания в ръководството за потребителя). Така ще върнете тактовата честота по подразбиране.

Хардуерните проблеми водят или до пълен отказ, или до грешки, които възникват в привидно произволни моменти, без ясни симптоми. Не могат да бъдат повторени по желание, а се проявяват когато си искат, докато машината е още студена, или след като загрее. Първоначално се случват рядко, но с времето зачестяват.

Не е невъзможно обаче, нестабилното поведение да е в резултат и на

софтуерни грешки

Преди да започнете да отстранявате софтуерните проблеми, трябва за минутка да бъдете честни със себе си. Операционните системи винаги се чупят от само себе си – това е ясно. Но е много полезно да си дадете сметка какво сте правили предишния ден. Дребни неща като инсталация на нова видео карта, антивирусна програма, включване към квартални LAN или овърклокване на процесора, може да се окажат свързани с неприятната ситуация.

Първото нещо, което при всички случаи трябва да направите, е да изберете от стартовото меню опцията Last known good configuration. Windows ще ви покаже това меню, в случай че е имало грешка при предишния опит за стартиране. Ако забрави – подсетете го с натискане на F8. Last known good configuration зарежда последните настройки, с които компютърът ви е стартирал успешно. Помага в сравнително малка част от случаите, но не трябва да се пропуска. Ако не успеете с него – трябва да се насочите към опцията Safe Mode. Това е специален диагностичен режим, в който Windows стартира с минималните възможни драйвери и услуги, така че да изключи голяма част от потенциалните източници на проблеми. Ако успеете да стартирате този режим, ще имате един грозничък Windows, от който да деинсталирате последните програми или да промените настройките, които подозирате, че може да са некоректни. Самата операционна система прави някои тестове в този режим, така че дори и само влизането в него и следващ рестарт, може да се окажат успешен ход.

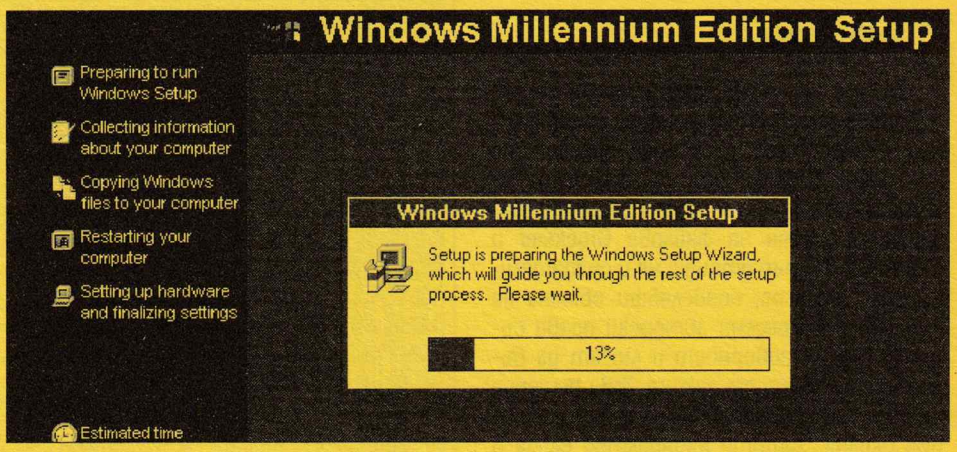
Разновидности са Safe Mode с мрежа и Safe Mode в конзолен режим. Последният е по-скоро за доста напреднали потребители, използва се когато графичният режим е недостъпен, за тестове и поправки, както и за спасяване на оцелялата информация, когато са необходими по-крути мерки. Като следващите.

преинсталация на Windows

Винаги съм се чудел дали преинсталираният Windows наследява духа на предишния, или представлява едно съвсем ново същество. Може би това зависи от типа на преинсталацията, защото тя може да бъде направена по няколко начина.

Когато пъхате инсталационното CD в устройството, трябва да имате ясна представа какво искате да постигнете и в какъв ред. Защото и десет поредни инсталации едва ли ще имат някакъв резултат, ако още първата е дала грешка.

Отначало инсталационната процедура ще ви попита дали искате да правите Recovery или нова инсталация. Recovery – процедурата по възстановяване, е много



мощна, в случай че сте си направили труда да си създадете Recovery дискета. На нея се пази системна информация, такава, каквато е била след инсталацията. Когато правите промени в конфигурацията или инсталирате нов софтуер, добре е да обновявате и своята дискета за възстановяване. Без нея ще можете да поправите зареждащите файлове на Windows и да получите достъп до Recovery Console – конзолна услуга, която ви дава възможност да правите магии от командния ред.

Но вероятно Recovery дискета нямате, точките ви за магьосничество в момента са на изчерпване, а искате нещо лесно и бързо, което да ви запази всичките програми, настройки и данни? Можете да пристъпите към втория тип възстановяване. Трябва обаче да знаете, че той пипа доста надълбоко, прави пълна подмяна на системните файлове и ново опознаване на хардуера. Ще запази данните ви и повечето програми, но някои неща ще трябва да преинсталирате. Включително Service Pack-овете. Заредете инсталационното CD. Изберете нова инсталация вместо Recovery. Сега Setup програмата ще претърси дисковете ви и ще намери повредената система. Ще ви даде шанс да размислите, както ви подкани да направите Recovery на намерената инсталация. Това е правилният избор. Процедурата много напомня тази на нова инсталация, но всъщност представлява доста груб и безцеремонен опит за възстановяване. Затова и твърде често – успешен. Но не минава без жертви. Въпреки това резултатът е доста по-хуманен от една

пълна преинсталация

без която няма да минете, ако Recovery-процедурата се провали, или въобще не открие вашия повреден Windows. Някои хора си мислят, че инсталация на нов Windows в директорията на стария ще им помогне, но това е порочна практика, която оставя само куп излишни файлове на диска и не бива да се насърчава. Още повече, че инсталационният процес изтрива всички системни директории и наистина прави нова инсталация. В случай че се е наложила пълна преинсталация и искате да си запазите нещо от стария Windows, използвайте LiveCD или Recovery Console, за да си копирате данните на сигурно място. Ако имате повече дисково пространство можете и да стартирате инсталация в отделна директория с друго име и после да си прехвърлите каквото ви е нужно. Така няма да се тупате после с писък по челото: "Ей-й-й, спасих си Favorites, но забравих да копирам My Documents".

Ако дори и пълна преинсталация не помогне, върнете се в началото и потърсете хардуерния проблем, който явно ви се е изплъзнал.

Едно детенце попитало майка си какво става с душите на деинсталираните програми. "Отиват на един много хубав сървър, с неограничено количество памет, който никога не забива, моето дете" – отговорила му тя. А ламята, след като не успяла сама да си оправи компютъра, положила цветя на клавиатурата, нажабуркала се с вода и ментолов освежител и отлетяла да прави бели в света на хората. Там срещнала един системен администратор, който й преброил главите й и казал, че шест не е степен на двойката и затова тя не може да съществува наистина, но това е друга приказка и ще бъде разказана друг път.

Иван Дончев

Апокалипсис за пиратството, но не сега

Слушахте ли новия албум на "Ъпсурт"? Купихте ли си го или си го изтеглихте от Интернет? По неофициални коментари момчетата са продали някъде около шест хиляди CD-та в комплект с пакетче кафе през първата седмица след старта на продажбите на тяхната тава. Със сигурност обаче хората, които са чули "3 в 1", "Колега" и "Три синджира Боби" са много повече. Причината е тривиална и не се крие в добро планиране на излъчванията по радиото от страна на продуцентите на групата. Всичко отново е свързано с пиратство и с даунлоуд.

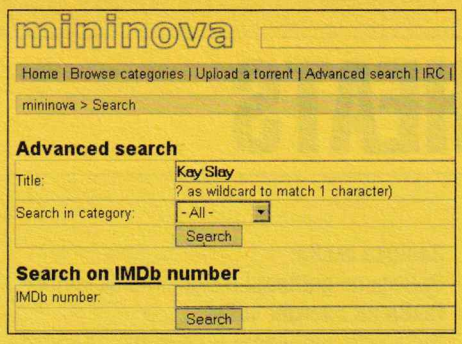
Съдът отсъди

В края на месец юни американският върховен съд излезе с решение по едно от най-интересните дела през последните 15 години в областта на защитата на авторското право – това срещу програмите за обмен на файлове Grockster и Morpheus. Съдът отсъди, че и създателите на софтуера, позволяващ обмена на файлове с неуредени авторски права също носят отговорност и могат да бъдат преследвани от закона. Това решение на съда предизвика огромна полемика отвъд океана, защото индиректно влиза в конфликт с един друг легендарен прецедент от средата на 80-те години – делото "Бетамакс". Това обаче не променя нищо за момчетата от "Ъпсурт". Защото пиратството е световно явление, а решението на съда е силен тласък за дирения и намеренията на звукозаписната индустрия в САЩ. В дългосрочен план за всички ни е ясно, че безогледното крадене на музика, каквото практикува масовият потребител от края на 90-те години до днес ще приключи. В средносрочен мащаб обаче музикалната индустрия би следвало да се заеме с решаването на някои други въпроси – като например качеството на продаваната музика и осигуряването на реални стимули за потребителите да купуват нещо. Например като ограничат вътрешните си пробойни за изтичане на демо дискове. Както се случи и с момчетата от "Ъпсурт".

Стари рани

Делото срещу Morpheus и Grockster е от т.нар. дела на първата вълна, заведени през 2001 и 2002 година. Цитираните програми отдавна вече не функционират, напуснати от потребителите си, решили, че няма смисъл да се излагат на риск от съдебни дирения и мигрирали към съществуващите алтернативи. Повечето успехи, отчетени от бранШовите орга-

низации на музикалните продуценти, са свързани именно с решения и следствия именно от тези дела преди три-четири години. Хилядите хора в западна Европа например, които трябва да платят солидни глоби за нарушаване на авторските права, са ощетили закона още преди време и едва сега понасят последствията от делата си. Истината е, че музикалната индустрия не може (а и не иска всъщност) да преборва съвременната картина, в която обменът на файлове протича децентрализирано. Потребителите на нелегално съдържание в новата генерация p2p софтуер разменят само части от файлове, което автоматично затруднява доказването на извършен обмен на незаконно съдържание. На този етап отговорността изглежда доста размита, а лобистите на звукозаписните фирми се опитват да въведат друг тип ограничения пред явлението, като например да заставят Интернет провайдърите да ограничават достъп до подобно съдържание или да преследват собствениците на сайтове, които предоставят информация за линкове за сваляне с програми като eMule/eDonkey или през системата bitTorrent. Политиката на българските представители на музикалния бизнес се развива в точно тази посока – предотвратяване на обстоятелствата и в по-малка степен търсене на директна отговорност. Индустрията е мъдра и паралелно със съдебните искове разработва и поддържа платени платформи като iTunes например или "пречиства" част от предишните лоши компании. Така например iMesh вече е от "добрите", като предлага в САЩ срещу месечна такса, подобно на Napster, достъп до лицензирано съдържание. Факт е, че хората харесват технологичното удобство на цифровия звук и не биха се отказали така лесно от даунлоуда на музиката на любимия си изпълнител. Факт е също така, че потреби-



телите на запад (където законът по традиция се спазва строго) са готови да платят, при разумна цена, за подобна услуга.

Малко предистория

Победата на музикалната индустрия пред Върховния съд дойде след две загуби на по-долни инстанции. Дори в момента делото е върнато за преразглеждане на такава по-долна инстанция. Предстоящото окончателно решение на съда е много важно поради особеностите на американската правораздавателна система, в която прецедентът играе ключова роля. Досега защитниците на софтуерните платформи за обмен на файлове винаги са се позовавали на прецедента "Бетамакс" от 1984 година. Тогава правозащитните организации обвиняват електронния гигант Sony, че с придобиващия масовост видеорекордер се създава предпоставка за нарушаването на авторски права и че производителят носи отговорност за поведението на своите клиенти, които правят презапис на телевизионни предавания или на филми. Решението на съда от 1984 г. обаче отхвърля тази теза с аргументацията, че освен нелегалните съществуват и легални възможности за приложение на тези уреди. Консенсусът е постигнат, след като производителите се съгласяват да плащат отчисления под формата на такси за правоносителите, което е особено изгодно за всички в онзи период, когато продажбите на видеоплейъри и рекордери се увеличават многократно. Въпросната регулация от средата на 80-те години се превръща в свещен закон за цялата ИТ-индустрия и провокира техническия прогрес, какъвто го познаваме днес - с появата на записващите CD устройства, с появата на формата mp3, с появата на DVD. Всъщност, това дело е просто поредеи епизод от една война, водена от 20 години между технологичните фирми и правозащитниците. Едните искат максимална свобода, за да не се пречи на прогреса, който би им донесъл нужните финансови приходи,. а другите се опитват всячески да затворят възможните вратички и да ограничат свободата.

mp3 на смъртно легло?

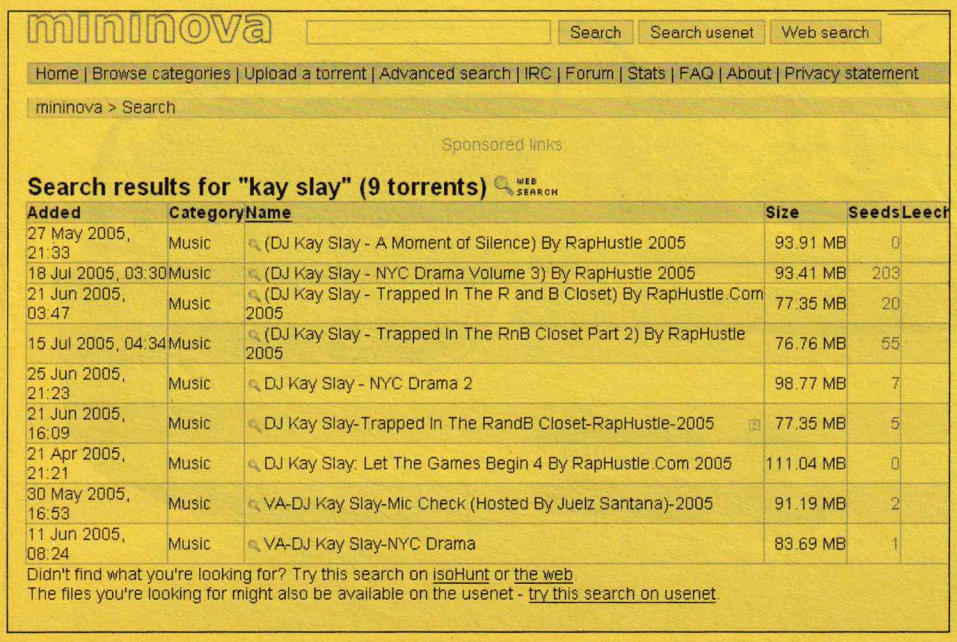
Ако решението на Върховния съд бъде признато за окончателно, мнозина виждат зараждането на мрачни сценарии. Ситуацията с авторските права се превърна в "горещ картоф" едва през 90-те години, въпреки че оплаквания и недоволство от копирането на музика съществува още от 60-те години с въвеждането на касетата като носител. Прецедентът на делото срещу Grokster и Morpheus даде повод за изразяване на сериозни страхове за евентуално завеждане на искове срещу производителите на mp3 плейъри например. Тъмната прогноза за бъдещето на цифровия звук предвижда въвеждането на софтуерни ограничения, директна смърт на формата mp3 и утвърждаването на много формати, собственост на отделните фирми, но гарантиращи на 100% защита на авторските права.

Винаги ще има утре

Ако сте чели "Пътеводител на галактическия стопаджия", сигурно знаете ключовата реплика "Без паника". Всъщност мрачните сценарии съществуват, за да създават паника сред низшите духом и да провокират страх и неувереност. Индустрията работи по изпитан модел, в който трябва да убеди масовия вкус, че пиратството е неморално, че то е кражба и да събуди в душите им гузната съвест, което да ги накара пак да си купуват продукти. Всъщност цифровата революция промени завинаги начина, по който възприемаме музиката като продукт. Факт е, че пиратството не пречи на истински добрите артисти. Без да дискутираме естетическата страна на въпроса, дори в България си имаме бизнес, който се справя чудесно въпреки кражбите и той е на продуцентите на поп-фолк музика.

Мнозина хем си свалиха "Куатро" на Ъпсурт, хем след това си го купиха. Въпрос на морален избор. Аз ще подкрепям Ъпсурт обаче, като пия нескафе.

Александър Бойчев



Added	Category	Name	Size	Seeds	Leech
27 May 2005, 21:33	Music	(DJ Kay Slay - A Moment of Silence) By RapHustle 2005	93.91 MB	0	
18 Jul 2005, 03:30	Music	(DJ Kay Slay - NYC Drama Volume 3) By RapHustle 2005	93.41 MB	203	
21 Jun 2005, 03:47	Music	(DJ Kay Slay - Trapped In The R and B Closet) By RapHustle.Com 2005	77.35 MB	20	
15 Jul 2005, 04:34	Music	(DJ Kay Slay - Trapped In The RnB Closet Part 2) By RapHustle 2005	76.76 MB	55	
25 Jun 2005, 21:23	Music	DJ Kay Slay - NYC Drama 2	98.77 MB	7	
21 Jun 2005, 16:09	Music	DJ Kay Slay-Trapped In The RandB Closet-RapHustle-2005	77.35 MB	5	
21 Apr 2005, 21:21	Music	DJ Kay Slay: Let The Games Begin 4 By RapHustle.Com 2005	111.04 MB	0	
30 May 2005, 16:53	Music	VA-DJ Kay Slay-Mic Check (Hosted By Juelz Santana)-2005	91.19 MB	2	
11 Jun 2005, 08:24	Music	VA-DJ Kay Slay-NYC Drama	83.69 MB	1	

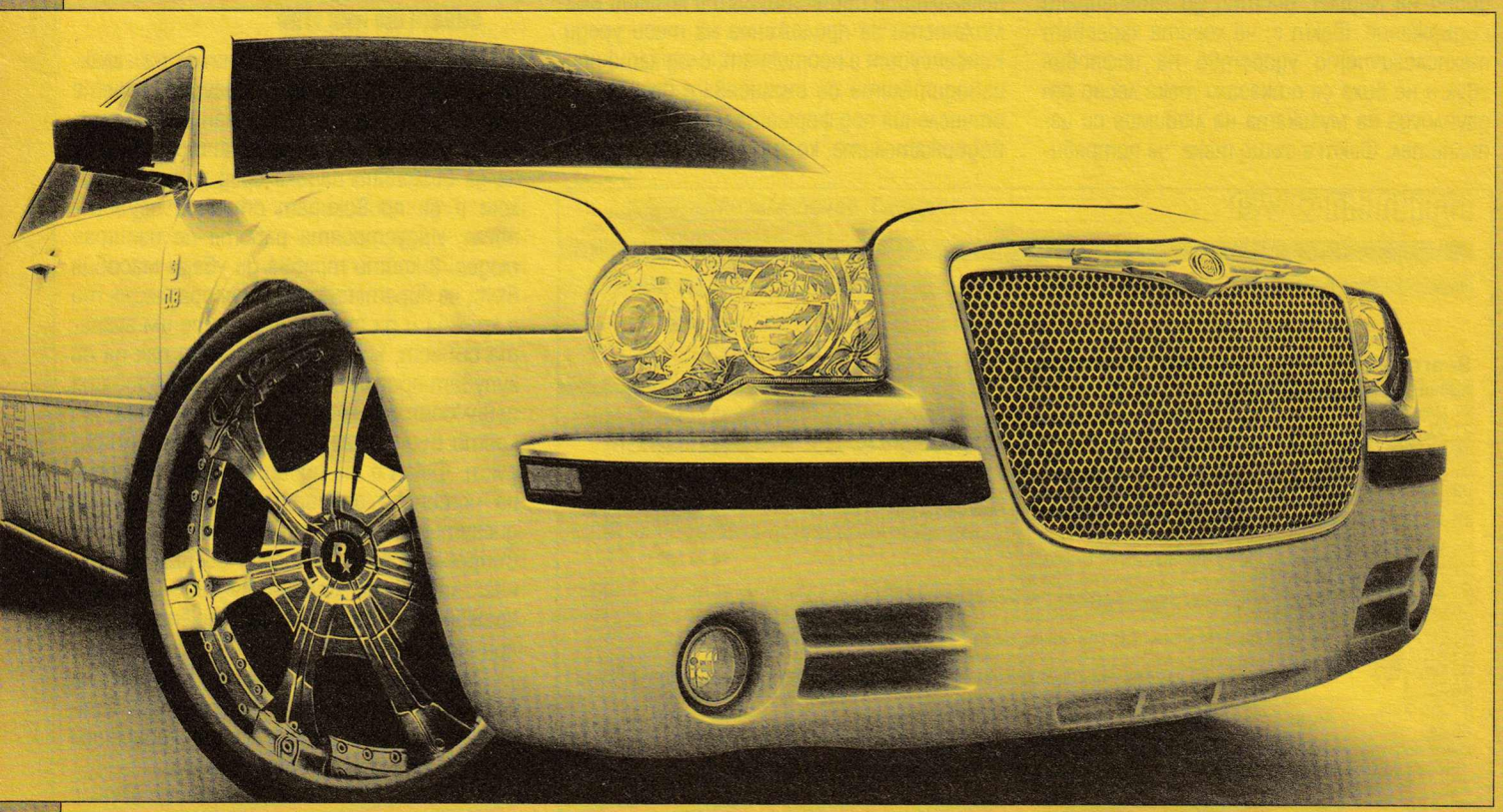
CONSOLE CHEATS

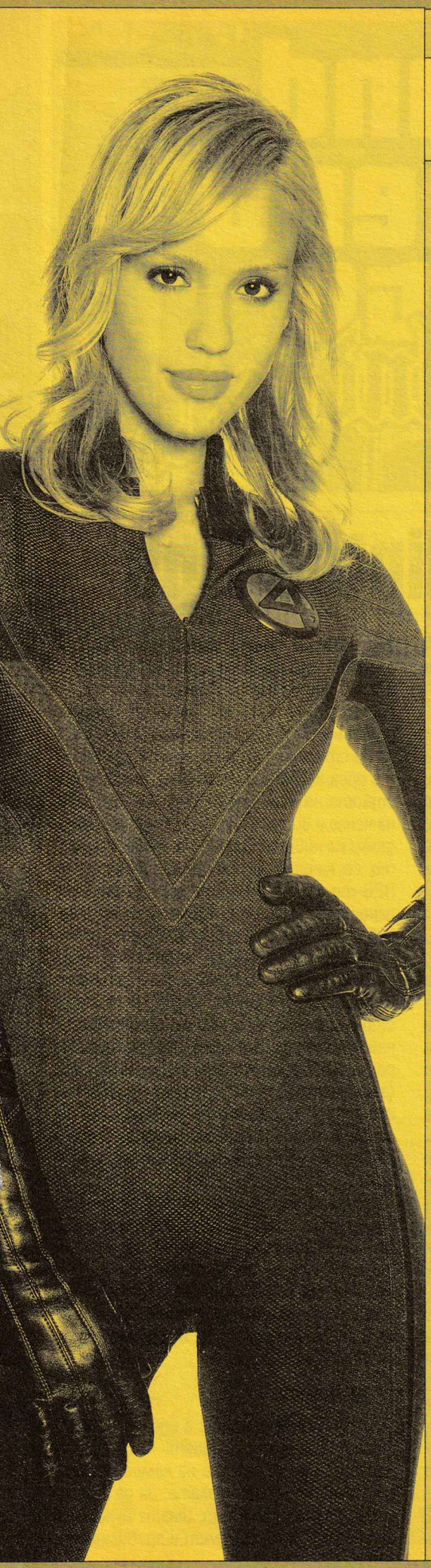
JUICED (PS2)

За да получите достъп до всички коли и писти в режим Arcade:
Въведете "PING" в секцията за кодове.
За да получите неограничено количество пари при режим Career:
Въведете "FAST" в секцията за кодове.

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Всички градове са в режим arcade:
Въведете **roadtrip** в менюто за кодове.
Никакви щети:
Въведете **ontheroad** в менюто за кодове.
По-бързи пешеходци:
Въведете **urbansprawl** в менюто за кодове.
Специално движение Argo:
Въведете **dfens** в менюто за кодове.
Специално движение Zone:
Въведете **allin** в менюто за кодове.
Специално движение Roar:
Въведете **rjnr** в менюто за кодове.
Хромова глава:
Въведете **haveyouseenthisboy** в менюто за кодове.
Горяща глава:
Въведете **trythisathome** в менюто за кодове.
Жълта усмихната глава:
Въведете **getheadj** в менюто за кодове.
Тиквена глава:
Въведете **getheadk** в менюто за кодове.
Заешка глава:
Въведете **getheadl** в менюто за кодове.
Глава на снежен човек:
Въведете **getheadm** в менюто за кодове.
Добавяте $1 към Career Money Total:
Въведете **kubmir** в менюто за кодове.
Изваждате $1 от Career Money Total:
Въведете **rimbuk** в менюто за кодове.
За да получите достъп до полицейските коли в Atlanta и Detroit:
Изиграйте успешно цялата игра.
За да получите достъп до мотора Skully:
Спечелете всички "Chopper of America Bike Club" състезания.
За да получите достъп до Diablo Rigid:
Победете Vanessa три пъти в режим career.
За да получите достъп до Chrysler 300C "DUB EDITION":
Спечелете състезанието в Balboa Park в San Diego.
За да се движите на две гуми:
Задръжте L1 и натиснете посока ляво или дясно. Ще сте на съответните две странични гуми.
Открийте логото на рок-звезда:
Atlanta: Завийте веднага вдясно, след като излезете от гаража. Ще видите стъкло. Минете през него, за да откриете лого.
Atlanta: Карайте до долния край на картата. Оглеждайте се за сграда с голям глобус. Има надпис "Nitro Cola". Логото е точно под него.
Atlanta: Карайте към гробищата в южната част на картата. Има лого в източната част на сградата.
Atlanta: Следвайте магистралата, докато не стигнете място със строеж. Отбийте от магистралата (вдясно, ако се движите на север) и се огледайте за бензиностанция. Заобиколете я и ще видите път, който се изкачва нагоре. Засилете се и скочете. Ще се приземите на покрива на сградата. Логото е пред вас.
Atlanta: Карайте по магистрала, докато не стигнете сграда с жълт надпис "DJ Smalls". Наблизо има малък паркинг и друг знак върху друга сграда с надпис "Spike". Вляво от сградата се намира баскетболно игрище и лого.
San Diego: Има лого зад бейзболния стадион. Карайте по магистралата към задната част на стадиона. Ще видите малък парапет. Качете се по него и ще намерите логото.
San Diego: Има лого на най-високата палуба на кораба-хангар.
San Diego: Карайте към плажа в горния ляв ъгъл на картата. Шофирайте по плажа, докато видите малък тунел. Там ще откриете логото.
San Diego: Карайте по наклонената плоскост на север в най-крайната лява част на картата близо до скоростното влакче.





PC CHEATS

FANTASTIC FOUR

За да получите достъп до Guard Granny Stage Arena:
Съберете 31 икони на Фантастичната четворка.
За да получите достъп до Survival Killing Stage 2: Barge Arena:
Съберете 2 икони на Фантастичната четворка.
За да получите достъп до Killing Stage 3: Underground Arena:
Съберете 4 икони на Фантастичната четворка.
За да получите достъп до Survival Killing Stage 4: Tikal Arena:
Съберете 7 икони на Фантастичната четворка.
За да получите достъп до Survival Killing Stage 5: Horus Arena:
Съберете 20 икони на Фантастичната четворка.
За да получите достъп до Survival Killing Stage 6: Elevator Arena:
Съберете 25 икони на Фантастичната четворка.
За да получите достъп до Survival Killing Stage 7: Shield Arena:
Съберете 28 икони на Фантастичната четворка.

Бонуси:
За да получите избрания от вас бонус, трябва да изпълните посочената задача или да го закупите от менюто за upgrade, изразходвайки точки.

Latveria 1 бонус мисия – изиграйте играта при ниво на трудност средно.
Latveria 2 бонус мисия – изиграйте играта при ниво на трудност трудно.

Биографии на оригиналните врагове на Фантастичната четворка №1 – 2000 т.
Биографии на оригиналните врагове на Фантастичната четворка №2 – 2000 т.
Биографии на класическите злодеи от Фантастичната четворка №1 – 2000 т.
Биографии на класическите злодеи от Фантастичната четворка №2 – 2000 т.
Биографии на Фантастичната четворка – цена 2000 точки.

Скици на враговете ви – 1000 т.
Скици на боса-чудовище – 1000 т.
Скици на героите с молив (Marvel) – 1000 т.
Скици на Фантастичната четворка (Marvel) – цена 1000 т.
Класическа корица с Фантастичната четворка №1 – 2500 т.
Класическа корица с Фантастичната четворка №2 – 2500 т.
Класическа корица с Фантастичната четворка №3 – 2500 т.
Класическа корица с Фантастичната четворка №4 – 2500 т.
Класическа корица с Фантастичната четворка №5 – 2500 т.
Класическа корица с Фантастичната четворка №6 – 2500 т.

Интервю със създателите №1 – съберете 22 икони на Фантастичната четворка.
Интервю със създателите №2 – съберете 33 икони на Фантастичната четворка.
Интервю с Jessica Alba – 5000 т.
Интервю с Julian McMahon – 5000 точки.
Интервю с Loan Gruffudd – 5000 т.
Интервю с Michael Chiklis – 5000 т.
Интервю с Chris Evans – 5000 т.
Интервю със Zak Penn и Marty Signore №1 – цена 5000 т.
Интервю със Zak Penn и Marty Signore №2 – цена 5000 т.
Интервю със Stan Lee №1 – съберете 9 икони на Фантастичната четворка.
Интервю със Stan Lee №2 – съберете 13 икони на Фантастичната четворка.
Интервю със Stan Lee №3 – съберете 26 икони на Фантастичната четворка.
Интервю със Stan Lee №4 – съберете 29 икони на Фантастичната четворка.
Интервю със Stan Lee №5 – съберете 35 икони на Фантастичната четворка.

JUICED

Изберете опцията "Cheat" от менюто. Сега въведете някой от следните кодове:
PINT – Получавате достъп до всички коли в режим Arcade
CASH – Получавате допълнителни пари
RESP – Всички ви уважават
CARS – Получавате достъп до всички коли
CREW – Пълен екип
CHAR – Test режим на героите
WIN. – Печелите всички състезания
ALL. – Активирате всички кодове

Ще подминем с един лек финт обясненията от типа на "Со левиот бутон на цвъркалото пуцаш, со десниот се целиш" и "Завой се взима полесно докато не си се набрал на газта, пич!".

За сметка на това ще се спрем на механиката на играта и как се отразяват различните статистики на CJ върху изпълненията му, там където сюжетът не му налага да покрива някакви нормативи. Ще погледнем някои от по-фрустиращите мисии и ще направим един бърз обзор на трите града.

За финал ще се спрем на всяка една от по-интересните допълнителни мисии и мини игри и какво получавате от тях (също и къде и как да ги откриете). Този гайд няма за цел да ви докопа до 100% изпълнение на играта, а по-скоро да ви покаже неща, които може да сте пропуснали.

GTA: San Andreas – Hints&Tips

Дебелина, сексапил и т.н.

Като всяко едно типично RPG в GTA имате цяла сюрия от статистики – умение в използването на всеки клас оръжие/превозни средства, издръжливост, дебелина, мускули, сексапил, обем на дробовете и т.н., които се отразяват пряко на вашите възможности. Въпреки че не се налага много често, на места тези показатели трябва да са на определено ниво.

Мускулите и стамината можете да оправяте и вдигате на машините във всеки един фитнес из трите града. Колкото сте по-напомпан, толкова по-лошо ще удряте, освен това си повишавате малко сексапила. Стамината ви помага да спринтирате по-дълго и по-бързо, като на максимално ниво можете да не спирате за почивка. Манджата в играта, освен че възстановява кръвта ви, трупа и мазнинки. Добре е поне веднъж на ден да изплюскате 2-3 пици в някое заведение, за да предотвратите умора, водеща до падане на мускулите и дори кръвта. Някои мисии изискват да сте дебели, а за другите, в които малкото килограми са плюс, най-бързият начин да свалите килца е 1-2 часа в залата и следващите две мисии да цъкате с велосипед. Колкото по-дълго използвате едно превозно средство или оръжие, толкова по-добри ставате с него. Колите стават по-стабилни и ускоряват по-бързо, сигурността ви на мотоциклети и джетове се подобрява, лодките стават по-повратливи, самолетите – по-лесни за управление и по-рядко губите височина. При оръжията ситуацията е подобна, като на максималното ниво се увеличава точността ви, добавя се възможността да ходите, докато сте се прицелил, а при 9-mm пистолети, Saw-off помпата и SMG-та – възможността да носите по 1 във всяка ръка.

Мисии по историята

Това са трите най-зациклили ме мисии в цялата игра – по една за всеки град. Не, не са избрани случайно – над всяка съм се щурал поне по ден докато ги мина, а се оказа, че не съм единствен. А и тук е удобно да се вкарат малко съвети за самите градове. И така:

Los Santos

Малко преди да го напуснете Big Smoke ще ви възложи нелеката задача да преследвате влак с трима испаноси на локомотива, въоръжени само с планински байк и дебелия му задник, държащ SMG на задната седалка. На пръв поглед мисията е невъзможна – каквото и да правите Big Smoke просто не ги отстрелва на време и дори и да не се претрепете с байка, някъде губите влака при моста към Сан Фиеро. Мисията всъщност е доста лесна, но изисква малко практика. Първо – качете умението си с мотор до 25%. Най-лесно ще го направите, връщайки се до града след всеки неуспешен опит и отделяйки един-два дни за изпълнение на останалите мисии само върху двуколесни зверове. След това – изравнявайте байка с всеки един от гангстерите, за да подобрите стрелбата на негрото зад вас. След тази мисия ще ви изхвърлят извън града в средата на дивия прованс. За това подсигурете се, че сте натрупали достатъчно кеш (50 000 ви уреждат чудесно).

San Fiero

Мисията се казва Toreno's Last Flight. Зад на пръв поглед банално: "Иди до средата на града и гръмни копелето" стоят доста нерви. Първо в момента, в който се качите на хелипада, торено отбръмчава с хеликоптер на някъде си. А за да стигнете до там, трябва да минете през гардове и гангстери, като убийството на първите се води за убийство на ченге и ви дава автоматично две звездички на нивото Wanted. За това, след като се качите на площадката, вземете RPG-то и бързо скочете долу до мотора, игнорирайки лошите. Вземете байка и надуйте по магистралата в лявото платно, криейки се зад коли, когато започнат да ви стрелят. Не трябва да изоставате или избързвате много. Към края на магистралата надуйте малко скоростта и наберете преднина пред хеликоптера. На разклона за провинцията скочете от него (задържате бутона за влизане в превозно средство) и изчакайте хелито. Той се спира и прави завой на място – единствената удобна възможност да го свалите.

В Сан Фиеро внимавайте с пристанището до летището. Ако цамбурнете във военната зона или прелетите над нея, автоматично ще си вдигнете нивото на търсеност с 4 звездички... което пък е удобно, ако искате да гепите Rhino tank, но в повечето случаи ще ви докара надписа Wasted на екрана.

Las Venturas

Cop Wheels мисията е адски тегава – имате 12 минути да свиете 4 полицейски мотора и да ги качите на камион-рампа, джиткащ по магистралата. За да го направите от първия път, имате нужда от две неща – малко късмет и правилния из-

бор на мотори. Късметът се състои в това веднага след излизането от хотела да имате мотор наблизо (с кола мисията се минава, но доста по-трудно) – той ще ви е нужен, за да използвате тесните преки пътечки из града, който до този момент трябва да сте опознали. Рампата се движи по часовниковата стрелка на магистралата, за това правилният избор на мотори ще ви спести време докато я догонвате. Започнете с този, който се намира най-горе в дясно на картата, там ще се засечете и с рампата сравнително бързо. Продължете по часовниковата стрелка и следващата ви цел е мотора до летището, след това този в центъра на града и накрая този до бензиностанцията отново в североизточния край на картата. При повечето мотори има куки, които отбръмчават нанякъде – за това, като приближавате маркера им – засилете се и се опитайте да ги прегазите, така ще получите само 1 звездичка.

Училищата

Има 4 школи в играта, отбелязани с червен символ на доларче. Те са полезни по две причини – вдигат ви умението с мотори, лодки, автомобили и самолети и отключват нови превозни средства в играта. Започваме с шофьорското училище. Наградите, които ще се отключат, ако вземете 12-те изпитания със злато, са Wang's Auto Showroom (намира се до гаража в Сан Фиеро) за продан – дава доста кинти,плюс няколко добри коли на стартовата ви позиция. А колите, отключващи се с различните медали, са:

bronze – Super GT
silver – Bullet
gold – Hotknife

За да отключите авиошколата, трябва да купите изоставеното летище в пустинята (80 000$) по време на мисията Verdant Meadows от Торено. Подобряването на уменията ви като пилот ще позволи използването на нови самолети из летищата в трите града, както и ще ви даде лиценз за пилот, даващ ви достъп до последните.

bronze – Rustler
silver – Stuntplane (е това е най-безполезният самолет ЕВЪР!)
gold – Hunter

След като изпълните мисията pier 69, се отключва морското училище, ще го откриете в горния ляв ъгъл на картата. Подобряването на лодкарските ви умения, ще са нужни за една от финалните мисии (особено умението с ховъркрафти), а наградите при минаване на 5-те лекции с медал са:

bronze – Marquis
silver – Squallo
gold – Jetmax (най-бързата лодка в играта)

Във всеки момент, в който влезете в Лас Вентурас, се отключва байк школата. Ако не ви се ще да карате само на PCG-600 в играта, то трябва да изпълните 6-те теста и да получите:

bronze – Freeway
silver – FCR-900
gold – NRG-500 (зверски мотор – вижте го сами, за да се убедите)

Мини игри и мисии извън историята

Off-track Betting

На места в провинцията ще намерите зали за конни надпреварвания, които можете да превърнете в адски бърз начин за събиране на кеш. Ето как работи системата – заложете малка сума на зеления или лилавия кон. След това залагайте докато избраният от вас цвят победи, следващото залагане сменете цвета (т.е. ако е победил зеленият – залагате на лилавия) и връткате залога между двата коня на всяка победа. За половин час можете да обърнете 20 хилки в половин милион.

Ambulance

Доста важна мисия, тъй като ако изпълните всичките 12 нива, ще получите бонус от 50 към здравето си. За този тип мисии имам 2 съвета – колкото и да е неприятно за слуха ви – цъкайте винаги на включена и надута сирена – само тъпите ченгета не се дърпат от пътя ви. Другият е – свийте линейка в града, бавно и спокойно я добутайте до някое от селцата в провинцията и там започнете мисията – по-този начин доста по-лесно ще обхванете територията и няма да ви се налага да се пречкате с местните банди и трафик.

Vigilante

След като свиете полицейско возило, можете да се опитате да добутате до 12 ниво на тези мисии, вдигайки бронята си до 150. Има два начина да ги направите – лесен и труден. Трудният включва гонене, блъскане и т.н. Лесният е – вдигате до ниво Hitman умението с SMG, запасявате се с амуниции и свивате полицейски мотор – 50-60 куршума вдигат във въздуха всяка кола.

Fire Truck

Макар и не задължително, гасенето на хора е доста забавно – минете 12-те мисии, за да станете огнеупорен (доста полезно за някои от мисиите в Сан Фиеро между другото).

Taxi

Успешният дроп на 50 клиента води до монтиране на нитро бутилки във всички таксита в играта. Не знам дали ви се струва достатъчно, но за сметка на това не е задължително да ги пускате един след друг, а когато си пожелаете.

Pimping

Ако свиете Broadway и натиснете 2, ще можете да влезете в тази доста забавна мини игрица. 10 успешни мисии ви трябват. Наградата е, че като качите лека кака в колата, тя ще ви плати за услугите, а не вие на нея.

Внимание! Освен таксито останалите мисии изискват да не излизате от колата, докато не ги приключите. За това използвайте редовно най-близкия клон на Pen & Spray за бързи поправки (особено за Pimp) мисиите. Хубаво е и да се натъпчете много здраво преди да почнете някоя, за да не умрете от недохранване по средата (10-12 големи пици стигат).

Valet

След една от мисиите в Сан Фиеро ще получите костюм на пиколо в гардероба си. Ако го облечете и застанете до големия хотел в центъра на града (има червен кръг, указващ правилната локация) и изпълните 5 от мисиите, ще можете да закупите хотела – Vank Hoff.

Export/Import

Ако отидете в зоната Easter Basin, след успешното минаване на мисията Custom Fastr Track, ще отключите тази мини игра – целта е да гепите в определени дни на седмицата 30 возила по списък. Наградата е – по-добри коли и около 100 000 кеш.

Courier Challenge

Във всеки един град има паркирани мотори с кошове, ако се качите на такъв, можете да отключите куриерските мисии, в които бръмкате от къща до къща и трябва да мятате пакетите с доставки в червеният кръг до всяка.

Собственост

В някои от градовете и след някои от мисиите ще получавате различни сгради, с доларов маркер до тях. Всеки път, когато заредите игра, този маркер започва да акумулира кинти. Всеки е с таван (летището например е до 20 000), след който превърта и започва отново – за това отделяйте 10-тина минути на всеки един час, за да ги обиколите и ако имате нужда от средства. А самите собствености са:

Zero RC Shot

След като минете всички мисии за Zero в Сан Фиеро, ще го получите безплатно, таванът му е 2000.

Wang Autoshop

Минете мисията Puncture Waunds, за да получите достъп.

Abandoned Airstrip in Verdant Meadows

Изпълнете мисията Green Goo, за да получите маркера, както и доста зверската летяща раница.

Трите куриерски магазина

Ако сте чели внимателно малко-по горе, знаете, че трябва успешно да сте изпълнили куриерските мисии.

Vakn Hoff Hotel

Вижте частта за Vallet мисиите малко по-горе.

RS Hauling

Между Сан Фиеро и Лос Сантос има една бензиностанция, обозначена с иконка на камион на картата. Изпълнете 5-те мисии, надувайки кънтри музика в колоните, и собствеността е ваша.

Hunter Quarry

Южно от Лос Сантос се отваря каменоломната. 7-те мисии са сравнително лесни, а кешът, който получавате, е доволно голям.

Мацките

Първо да започнем с това, че по сценарий можете да се срещате само с Денис и Мили (Лос Сантос и Лас Вентурас), като всяка от мацките има доста различни представи за добре прекарано време. Ако Денис си пада по бързо шофиране из гетата, ъндърграунд заведения и улични престрелки, то Мили е съвсем друга класа, падаща си по извратени игрички, тузарски ресторанти, казина и скъпи коли.

Останалите "неофициални" гаджета са доста трудни за намиране и опитомяване.

А самите гаджета ще срещнете:

Denise – веднага, след като изпълните мисията "Burning Desire".

Michelle – в автомобилната школа в Сан Фиеро.

Helena – на балкона на Ammunation в Blueberry (диип прованса).

Barbara – на паркинга до полицейския участък в El Quebrados.

На това маце ще се спрем по-подробно по няколко причини: Най-секси от всички е, най-трудна за докопване е, щото другите не ми пуснаха. Барбара явно си пада по дебелички мъже, защото не ще и да ви погледне докато изглеждате стегнато – идете в най-близката пицария и почнете да се тъпчете, докато стигнете 50% тлъстини. От тук нататък следват три стъпки, за да я вкарате в постелята си.

a) Храна – заведете я на вечеря югозападно от града до магистралата.

b) Танци – клубът в Сан Фиеро е най-близо, но и Лас Вентурас става. Спазвайте стъпките и се разкършете добре (btw – ако се изтанцувате добре във всеки клуб, ще отключите 2 нови песни по време на данса).

c) Шофиране – мацето обича да се вози бавно. За щастие харесва всички местности, през които минете, затова за срещите с нея си вземете някоя семейна, не много бърза кола и внимавайте по пътя (Жени!). Ако я свалите като хората (запълните прогресното прозорче до край) всеки път като ви приберат в панделата куките, ще излизате от там с пълния си арсенал.

Katie – на голф игрището в Сан Фиеро (срещу салона по бойни изкуства). Това е единствената мацка, която няма нищо против да ходите на срещи с нея, носейки Ютията. А и някои от закачките и са доста злобни.

Е, това е, надявам се да ви бях полезен.

Георги Панайотов

Best Gadgets

TRANSCEND T.SONIC 610

Днес всички правят mp3 плейъри. За да спечелиш наистина сърцето на купувача обаче, трябва да предложиш нещо повече. От една страна разнообразие на функции – освен mp3, добре е устройството да възпроизвежда и wav, или дори wma. Ако има вградено радио, всичко се променя с още по-голям знак плюс към склоняване за симпатия – все пак е добре да има разнообразие встрани от собствените папки с цифрово съдържание.

Функцията "диктофон" е особено полезна, когато в слушалките искате да чувате звуци от морски вълни, истеричен смях или просто да тренирате мили слова към някоя девойка. За енергийната автономност е добре да се грижи литиево-йонна батерия, която да ви дава поне 10-12 часа свобода да правите каквото си искате. Истинското удобство идва в мига, когато зареждането ѝ става през USB-кабела – хем не се занимавате с тежки и ръбати зарядни и няма да търсите още една свободна двойка в контакта. Днес модата повелява да се замислите върху варианта флаш памет в особено големи размери вместо вграден твърд диск. При подобни цени (512 мегабайта или гигабайт са вече в рамките на средната работна заплата за страната) е лесно обясним този стремеж. Размерът също има значение, така че ако устройството може да се побере в джоба на панталона, точно до мобилния телефон, всичко е наред. Ако е по-голямо – има някаква грешка, колега, не ме занимавай с глупости.

Всичко това в transcend t.sonic 610 за 250 лева с 512 мегабайта памет.

CREATIVE WEBCAM NX ULTRA

Забелязал съм, че устройството уебкамера е популярно сред по-възрастните потребители. Причината е повече сантиментална, отколкото логична – когато децата на днешните родители заминат на гурбет или за постоянно пребиваване някъде зад граница, уебкамерата е чудесен начин, за да поддържаш комуникацията жива, да покажеш на баба новото ѝ внуче с полуафрикански произход (тя никога не е знаела, че си падаш по негри/негърки) и други весели работи.

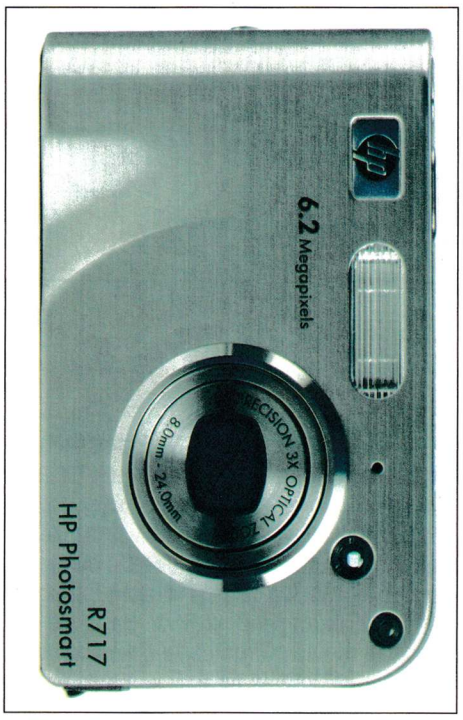
Всъщност, уебкамерите могат много повече. С Creative webcam nx ultra би могъл да завържеш и флирт по ICQ с някоя неподозирана лепотица и да ѝ покажеш ненагледния си чар. Освен това можеш да водиш значително по-интензивна комуникация с новото ти гадже – репликата "искам да те щипна по бузките" може да премине в директна демонстрация пред обектива къде точно ТЯ иска да я щипнеш. Creative webcam nx ultra е оборудвана със CCD-сензор, което гарантира, че ще видиш детайлите много добре.

Не му мисли – около 60 долара е цената.

HP PHOTOSMART R717

HP правят страхотни принтери. През последните три-четири години се опитват да правят и фотоапарати с променлив успех. Моделът R717 е наследник на R707, прочул се с това, че най-накрая успя да спечели вниманието и положителната оценка на специализираната преса. R717 е практически идентичен като корпус със своя събрат, като добавя малко повече пиксели (6,2 срещу 5,1 мегапиксела) към вариообектива с трикратно увеличение, 32-та мегабайта вградена памет и 1,8-инчовия течнокристален дисплей. Практическите ни впечатления от този апарат показват, че на открити пространства R717 се справя съвсем прилично при всякакви светлинни условия. На закрито обаче цветовете не винаги изглеждат достатъчно истински. Апаратът може да заснема и видео клипове със звук (320x240 точки, 30 кадъра/секунда), а за енергийната му независимост се грижи литиево-йонна батерия.

Ако 32-та мегабайта вградена памет не ви стигат, можете да използвате допълнителни SD флаш карти. Най-голямото предимство на R717 е цената му – 500 лева. Конкуренцията да му мисли,.



Преди повече от половин година ви показахме една кратка селекция от флаш игри, които могат да бъдат открити в Интернет и с които можете да уплътнявате свободни минути. Поради факта, че този жанр е особено динамичен и че постоянно някакви хора стартират своите проекти онлайн, отново сме готови с кратка селекция от приятни линкове. Целта на това изкуство е многопластова – от една страна, артистите искат да демонстрират, че го могат Flash-а/Shockwave-а в тънкостите и детайла. От друга страна, както казва великият руски дизайнер Артемий Лебедев, артистът трябва да твори, за да има портфолио, с което да отиде и да каже "Ето, аз съм добър, дайте ми шест хиляди марки". От трета, феновете го искат.

Няма нищо по-приятно в напрегнатия делник от това да си пуснеш някоя флаш изродия и да разцъкаш петнайсетина минутки пред монитора. Дали заради офис стрес, дали заради скука, дали заради любопитство – въпрос на приоритет в този миг, в този живот. Българският Интернет е малък и обозрим. Цитираните долу линове се разменят между чатери през последните месеци. Лично аз съм ги получавал поне 20 пъти от различни хора, което допълнително затвърждава впечатленията ми от тези игри. Постарайте се, поиграйте и изоставете за кратко "истинските" игри като San Andreas и компания. Ще видите, че има смисъл.

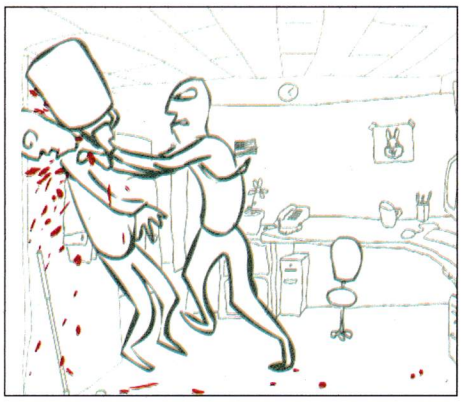
Александър Бойчев

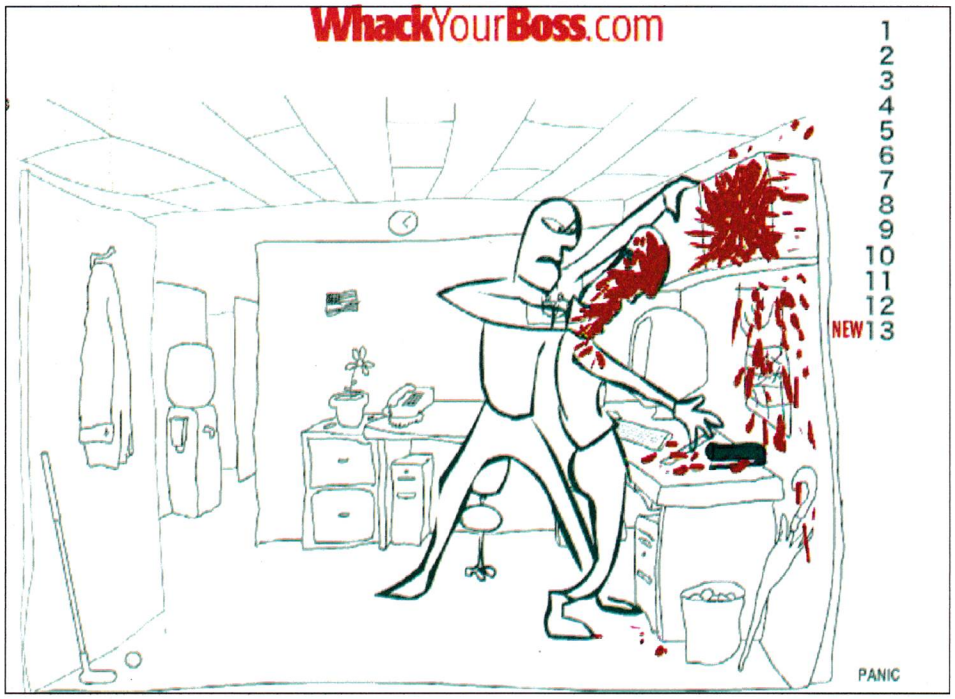
Летни флаш мигове

ДА ПРЕБИЕШ ШЕФА

http://www.doodie.com/whack.php

Ситуацията е банална, колкото холивудски филм, в който сте я гледали – служител е гърчен и мачкан от шефа си, като е унижаван, подложен на постоянно мрънкане и натякване и въобще всичко онова, което е необходимо да се случва, за да се запази йерархията здрава и да се създадат предпоставки служителят да е смазан и да няма амбиции да става шеф. Представете си обаче колко яко би било, ако можеше да натресете кофата на тоя идиот в някоя стена, да му натъкнете монитора върху чутурата като якичка или да обършете с него пода в офиса, след което накрая да размажете тиквата му със стол. Побоят върху началника ремотивира и дава нов смисъл на офис ежедневието. Научно доказано е, че е хубаво да си изкарваш гнева към шефа върху нещо. В Япония служителите имат специални кукли, кръстени на името на мениджъра, върху които те упражняват, хмм, насилие от всякакъв характер. Полезно е, след това осъзнаваш правотата на шефа и съвестно продължаваш да се трудиш. Ако още си нямате шеф – поиграйте да видите какво е. Не е за изпускане. А накрая пристига чистачът и обърсва пода от кръвта…

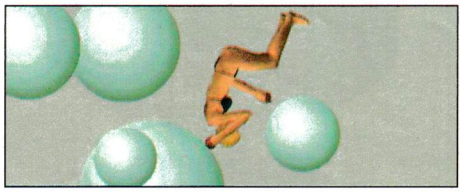


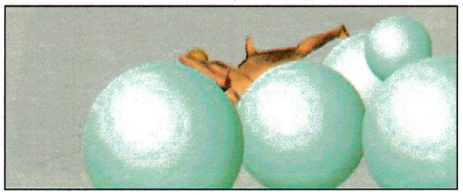


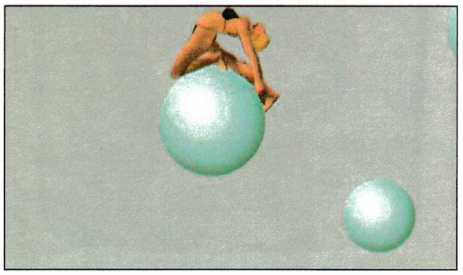
НАГЪНИ Я

http://www.chilloutzone.de/files/05062202.html

Един от безспорно най-откачените флашове, който може да се срещне из нета. Спокойно можем да предположим, че авторът на този проект е имал за цел да покаже жените като безволеви създания, които могат да бъдат мачкани, манипулирани и унижавани на воля. На ваше разположение е голо безжизнено женско тяло, което с помощта на мишката размятате и разкарвате напред-назад из екрана, докато тялото се провира и нагъва по разни сфери и топки. Забавно е, но за сравнително кратко време. Все пак си заслужава усилието, де.



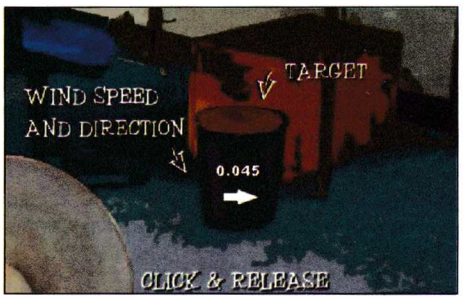


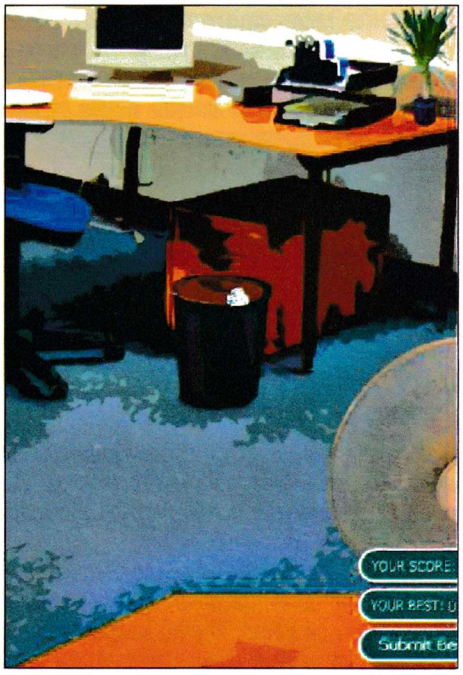


ХВЪРЛЯНЕ НА ХАРТИЙКИ В КОШЧЕ

http://www.widro.com/throwpaper.html

Безспорно най-любимата ми игра. Без свян мога да си призная, че най-обичам да безделничa. Мятането на смачкани хартиени топки в офисно кошче за боклук просто ме изпълва с усещане за дзен. Принципът на игра е елементарен – седите си на стола, а до вас вентилаторът лениво се върти. В зависимост от това къде се намира, се променя и движението на въздушната маса. Преценявате го, засилвате левия клавиш на мишката и... траекторията ви стига целта. Или я подминава. Колкото повече вкарвате, толкова погот ви става. За съжаление обаче вентилаторът е брутално коварен, така че ако успеете да вкарате 13 хартийки, на 14-тата няма да ви излезе късметът. Тази игра е като чопленето на семки – ако сам не кажеш "Стига", можеш да откараш до зори. Пристрастяващо яка.

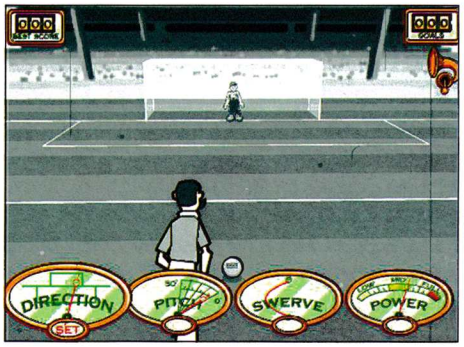


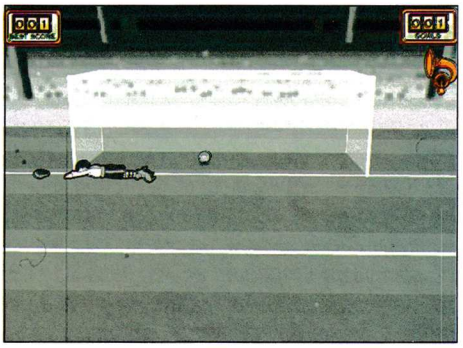


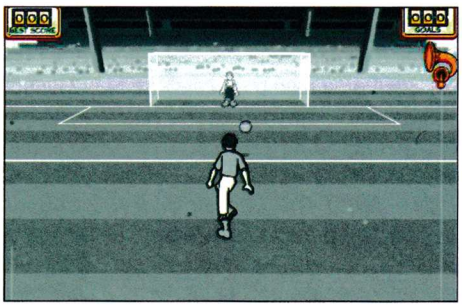
ВКАРАЙ ГОЛ

http://www.chilloutzone.de/files/04061803.html

Изключително трудна игра. Целта е да се отбележи гол от пряк свободен удар, като постоянно се променя мястото ви върху терена. Лично аз се затрудних доста, докато вкарам първият. А в крайна сметка, в инструкциите пише, че сложността нараства прогресивно с изиграване на повече и повече игри. За да вкарате топката, регулирате няколко параметъра – посока, парабола, завъртане и сила на удара. Целият стил на играта е нещо като ретро класика – черно-бял терен и графика, звуково озвучаване с припрян британски коментатор, ликуване на феновете, когато вкарате и освиркване, след като пропуснете. Я да ви видим сега, като сте толкова отворени – как точно се прави "падащ лист" и да влезе при това в горния десен ъгъл...







ВИПУКС 75

http://www.zanorg.com/prodperso/punk.htm

Макар че днес пънкът и рок музиката не притежават популярността от златните си години през 70-те, тоталната комерсиализация на тяхното изкуство в крайна сметка ни е донесла любовта към няколко клишета и стереотипи, свързани с онова време. Китарни рифове, здрави барабани и мно-о-ого разтрисащ звук в комбинация с оригвания и тонове бира – звучи ли ви познато? Ако отидете на горния линк, ще попаднете в среда, където ще можете да комбинирате във флаш среда една дузина семпли и да създадете собствена пънк пиеса! Различните семпли се управляват с клавиатурата, като всеки от тях отговаря на някой от клавишите върху нея. Натискаш и свириш, свириш и натискаш. Пънко неа умре, казват хората. Нема, нема – казваме ние.

ЛУДАТА ЖАБА

http://www.nnm.ru/filez/crazy-frog.swf

Това не е точно игра. Реших да го включа в селекцията поради култовия му характер. Това е лудата жаба, която издава онзи специфичен звук "рингидингдингтидингдинг". Управлява ли тя, управлява наперено своя виртуален мотор, преследвана от подивял лошковец. Линкът е към нецензурираната версия на клипа, въртящ се по музикалните телевизии, т.е. да – вижда се онази работа на жабчето. В случай че държите на пикантерията.

Здравейте, мили читатели на PC Mania. Мокро ми е някак. Но не защото съм си играл с някоя кака по морето и още пазя пясъчни нюанси по гърба си от оня сладък въргал, дето си спретнахме с нея, а защото ме заля потопът. Прочее, ужасно се кефех тоя месец да ви чета писмата – бяха много, бяха и много готини и се затруднявах на моменти кого точно да възнаградя с честта на славата. Ей ги момчетата, вижте ги само к'ви са печени. Някоя девойка няма ли да ми напише нещо романтично? Нещо за Sims може. Ако играе на FIFA, може и за футбол да си приказваме..

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

БОЛИ МЕ... ФАРА, ПОМОГНЕТЕ

Здравейте, о, вам люде. Пиша ви по един, сигурно вече доста банален за вас проблем, а именно помагането на изпаднали кат моа персони.

Случвало ли ви се е напълно ненадейно в съзнанието ви да изскочи някакъв избледнял спомен за нещо, което навремето ви е направило голямо впечатление и въпреки това сте го подминали. Но, както си знаем, "всичко се връща" и сега споменът се е забил в главата ми и не ще да се маха, докато не разбера какво е това нещо, което толкова смътно си спомням. Става дума за една ваша статия от преди доста време за един класически ретро куест, на който не помня името. Статията ми направи впечатление, защото в началото се изказваха страшно много суперлативи за старата геймка, като например, че това е може би играта с най-оригинална история, съществувала някога, че историята е била достойна за филмиране, че е изключително абстрактна и заплетена. Останалите ми мъгливи спомени са, че действието се развива в сънищата на главния герой, че в един той се вижда като малко дете с плюшено мече или нещо такова, че в другия сън той е самото мече, че в третия сън той е..... и до тук. Спомням си още, че статията се намираше на лявата страница от списанието и че имаше няколко скрийншота. Може и да се бъркам, но на единия скрийншот се виждаше някакво абстрактно дърво къща или нещо подобно. Не знам. Казах ви, че спомените ми са доста избледнели. И все пак трябва да разбера коя е тази игра. Вчера цял ден съм преравял списанията ви, а както се сещате, те никак не са малко. Два пъти ги прелиствах старичка по страничка и пак не я намерих. И така стигнах до заключението, че въпросният брой не е в мен. Днес пък само търсих в сайта ви под думите куест, сън, сънища и пак нищо.

Free my mind of this burden....
Zimed
<zimed_p@yahoo.com>

Сещам се за поне десет такива игри, честно. А иначе редовно си спомням разни такива неща. Гледам едни момиченца се разхождат из жегата по улиците и ми се усмихват. Познавам ли я, не я ли познавам?! Чак толкова пиян ли съм бил? Едни ей-такива мисли, не ме оставят на мира...

ОНЛАЙН ГО ИГРАЕМ 2

Здравейте, PC маниаци ;)

Пише ви един фен, силно огорчен от Вашия отговор на писмото на г-н Боби Ангелов (ако не се сещате, вижте последния брой на списанието и писмото, озаглавено "Защо онлайн играем")... Та значи ето за какво става дума в писмото ми... Като начало мога да кажа, че сте писали за не повече от 6 MMORPG игри... като винаги се свежда до World Of WarCraft, както каза господин Ангелов, вие пишете Само за тази геймка като почти изцяло изолирате останалите игри от този жанр. В това число са: LineAge II (една игра, която за мен и не само за мен минава "великата" WoW по всеки наличен параграф (освен може би по наличието на повече онлайн играчи), R.O.S.E. Online, Knights Online, MU Online, Ragnarock, Matrix Online и доста други заглавия...(моля, не ми минавайте с номера, че вече сте писали за тези игри... проверих във всичките списания на един приятел (ваш много голям фен, събиращ броевете на списанието още през 1998 или 1999-та (не съм сигурен за годината, но е една от тези ;) и също така прерових сайта ви из основи... търсех ли търсех, но нищо...). Даже не намерих и пукната новинка за изброените геймки (пак в сайта ви)... Сега ще кажете: "О-хх, тоя балък играл WoW в пиратки и сега я плюе, заради сумата бъгове" и точно тук идва една изненада... цъкал съм я и в оригиналния сървър (може би се досещате, че съм я играл и в пиратки и ще познаете...). Ще си призная... Веднага след като прочетох статията за официалната игра, се снабдих с играта и докато я инсталирах на щайгата, препрочетох някои части от статията и ми направи силно впечатление липсата на описание на графичното оформление и звука... и веднага след като влязох в играта, разбрах защо сте пропуснали тези описания... тя изглежда от преди 3 години (в най-добрия смисъл на думата), а на звуците трудничко се разбира за какво са... тук повечето ще кажат: "Това е, за да няма лаг", може би донякъде сте прави... но тествайте LineAge II (нещо, което трябваше отдавна да е сторено), дори и на пиратски сървър и ще видите дали ще има лаг (освен ако връзката ви към сървъра не е малка, в което се съмнявам) с доста пъти по-добра графика...(тук се сещам да цитирам и от статията за DooM 3: "..но едната гола визия мегахит не прави" и точно тук ще ме обвините, че графиката в този жанр не е от голямо значение, по-важен е геймплеят – прави сте, но донякъде... Едва ли ще седнете да цъкате WoW с енджина на Quake 1 ;))), така че, моля, не подценявайте и този елемент. ;)))) Та нека продължа... играх около 15 минути на една пиратка и не издържах... то сума ти бъгове (някои от самия сървър, а други директно от играта...) като любимите ми са:

1. Мога да минавам през всички NPC-та и плейъри, както и MOBs и други такива гадинки..

2. По време на кютек мога да обърна героя ми с гръб към гадината, с която се тупам, и да продължа да нанасям демидж като удрям нищото... ;)))))))))))))))

След няколко дни разбрах, че горепоменатият приятел си купил WoW и аз като човек, който не се отказва от първия опит, отидох да я видя в "оригиналния" ѝ вариант... и какво да видя? Пак същото, само дето куестовете са различни, работят повечето скилове и има няколко дузини повече играчи... иначе пак същият буламач като в пиратката, която играх...

Моят извод е следният: Играта не е пълен боклук (както май излезе от това, което написах, има и доста добри черти като многото раси и класове, това с отделните езици за самите раси е наистина

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

добра идея, но толкова зле направена, че в повечето случаи по-добре без нея), а просто не отговаря на космическите определения, които повечето медии дават за нея, и за жалост вие също не отстъпвате... не казвам, че не трябва да се пише за тази игра, а че не трябва да пренебрегвате и останалите игри в жанра. ;)))

Поздрави
Станислав Савов
<s.swnny@gmail.com>

Свят широк, вкусове всякакви. Присъединявам се към твоето мнение, че е нелепо да се изтъква само една-единствена онлайн ролева игра, при положение че жанрът съществува вече повече от три години. Също така е факт обаче, че World of WarCraft е мега популярна. Лично с очите си наблюдавах офлайн кланова сбирка на играчи на WoW – ефектът може да бъде оприличен с думата масовост. Медиите имат тази нелека обществена задача да отразяват и проследяват масовия вкус и евентуално в някакъв аспект да го оценяват. Аз лично не харесвам манията по WoW, но това не ми пречи да уважавам хората, които са се зарибили по тази безспорно мащабна игра.

А иначе – силно съм респектиран от експертните ти познания в областта на MMORPG. Бях загубил напоследък увереност, че има истински добри геймъри наоколо.

КАТО ПОРАСНА, ЩЕ СТАНА ЮБЕР-ГЕЙМЪР

Wazzzup?

Отдавна не съм ви писал, но реших, че отново е време да го направя. Вече пораснах, помъдрях, не съм чак толкова заблуден. Та, скъпо мое списание, доста съм разочарован напоследък. Очаквах повече от последния брой, или по-скоро от сстатията за San Andreas. Как може за една толкова обширна игра да се напишат 2 странички с едър шрифт (не се измъквайте с 3, тя е само реклами и скрийншотове). Освен това във вашия сайт пишеше, че статията е "подробна".

И не е само за GTA-то, всички статии за игри са много кратки. Някой предложи да понамалите малко шрифта, струва ми се добра идея. И се старайте малко повече в самото писане – няма я вече онази магия, с която статиите те грабваха. Все едно да вляза в нета, да видя изискванията, да прочета 5 реда за играта и съм готов. Същата работа.

И системата за оценяване леко куца, що не сложите други фактори като "Атмосфера" или "Ниво на пристрастяване"?

Както и да е, това можете да го пренебрегнете, но искам само едно нещо. Вслушвайте се в съветите и си взимайте поука от фенове си. Аз мога да кажа "Няма да си купувам повече списанието". На вас едва ли ще ви пука, но така лека-полека губите фенове. А като няма фенове, няма кой да купува списанието. А оттам нататък... знаете какво следва.

Не очаквам да публикувате писмото ми, но му обърнете поне малко внимание, позамислете се. Не се мислете за повече от това, което сте, не забравяйте откъде сте тръгнали. И обръщайте внимание на вашите фенове (читатели/купувачи).

Ваш чат-пат фен,
Стефан Клисарски a.k.a Predator-S
<stef_the_best@mail.bg>

Бате Стефчо, ти си вече мъж. Може би затова вече ти липсва магията от четенето на PC Mania? Ние пак сме същите, помним откъде сме тръгнали и знаем накъде вървим. Обемът на текстовете ще бъде винаги проблем, просто мога да се обзаложа, поглеждайки назад към няколкото години четене на писма и тънката червена нишка на обемите, която тревожи всички. Също така бих желал да имаш предвид, че с главния (редактор) битката е постоянно безмилостно жестока – защото мястото е малко, а думите напират от душата. И на нас не ни е леко да удържаме музата си в някакви две-три странички...

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

програмите са на guck 1

StudioLine Photo Basic

version: 2.10
site: www.studioline.biz
size: 45.5 MB
OS: Win 98/ME/2K/NT/XP

Това се явява безплатният брат на StudioLine Photo 2 - професионална програма за обработка на графика. За да я подкарате, се изисква да пратите мейл на фирмата разработчик и те да ви върнат код (направих го преди три седмици и нямам грам спам, спокойно), но усилието си струва - програмата, макар и безплатна, е много добра и приятна за употреба. Има значително количество филтри и корекции.

Работи с форматите JPEG, BMP, PNG, PSD, RAW, GIF и TIFF, и дори има опция за правене на бекъп на DVD и CD на картинките. Всичко това безплатно и обзаведено с unistall функция, която си работи перфектно.

Sitespector

version:1.0
site: http://www.sitespector.com/
size: 3.68MB
OS: Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3

Това приложение ви дава възможност да следите сайтове за промени. И да реагирате на момента. Ако например пишете по форума на www.pcmania.bg и искате да знаете кога някой отговаря на вашите теми - слагайте Sitespector, укажете му да следи нашия сайт и просто от време на време поглеждайте прозореца на програмата.

Това може да правите с колко си искате сайтове едновременно. Толкова е готино и съвсем без пари...

ZSoft Uninstaller

version: 2.2.1
site: http://www.zsoft.dk/
size: 694KB
OS: Windows 2000/XP

Тази програма е определено по-добрият и по-лесен начин за премахване на програми от кое да е PC. Особено сравнено с куция и засукан Add/Remove Programs в Control Panel-а на Windows. Със ZSoft Uninstaller това е просто колкото кликване на иконата му. После скролвате до името на програмата или ползвате Search функцията, десен клик и я махате. Освен това програмата премахва и останали след деинсталирането ключове в регистрите, което води до по-бързо зареждане на Windows. Можете и да скрие от списъка програми, които да не бъдат махани при никакви обстоятелства, нарочно или без да искате. Допълнителна екстра са вграденият анализ на инсталациите, с цел по-бърз и пълен uninstall, търсенето и премахването на временни файлове и експорт на списъка в текстов файл.

The Font Thing

version: 0.8
site: http://www.thetonthing.com
Size: 1.1M
os: Win 9x/ME/2K/NT

С помощта на The Font Thing имате възможност да слагате и махате шрифтове, да ги видите как изглеждат в избран от вас цвят и фон, по няколко на веднъж, или да извадите детайлна информация за тях. Когато ги инсталирате, може да правите групи и колекции по буква (всички шрифтове започващи с F, например) и тип. Фактически The Font Thing се явява малкият безплатен брат на Adobe Type Manager.

Soundplant

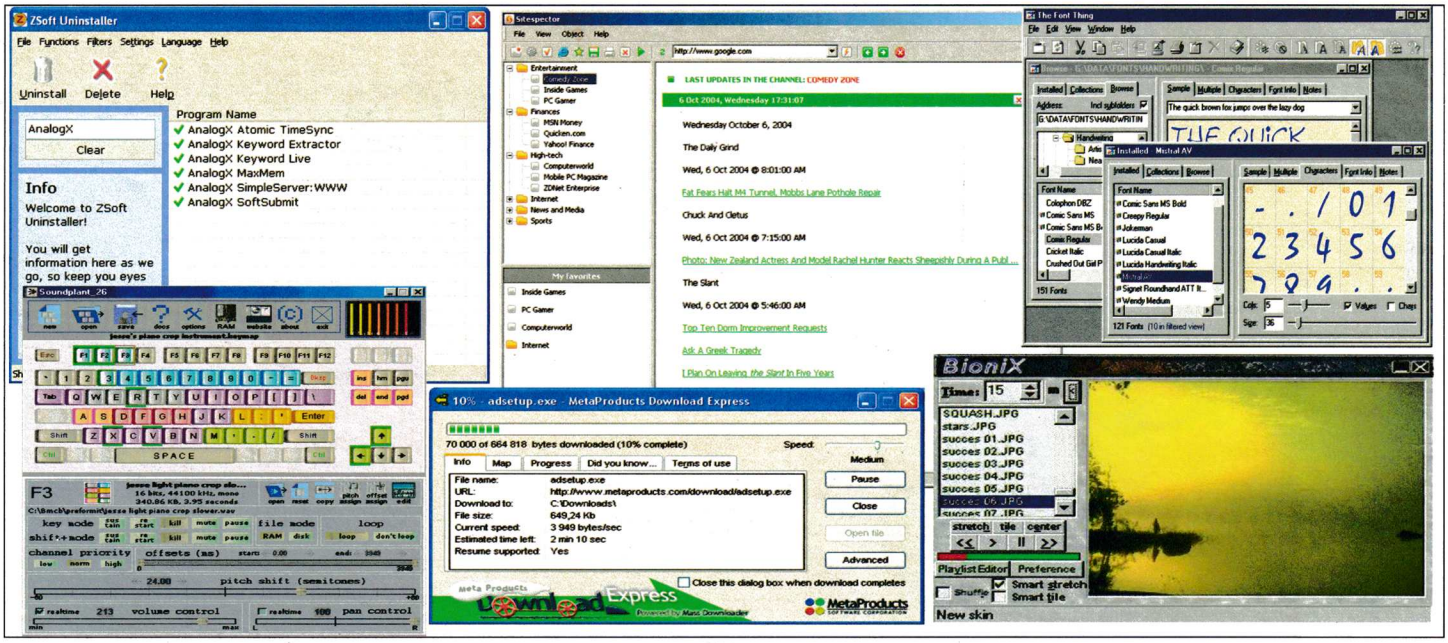
version: 26.1
site: http://www.soundplant.org/
Size: 2.3MB
OS: WinAll

Това приложение е много странно и леко налудничаво. Идеята му е да направи от клавиатурата на компютъра ви пълноценен и напълно по ваш стил и желание кийборд (известен още като йоника у нас). Настройването е леко досадно и пипкаво, но резултатът е впечатляващ. Проблемът е, че трябва на всеки от 72-та клавиша (ограничението е от автора) да се прикачи звук (wav или aif), които после се изсвирва с натискане на този клавиш. за щастие това може да стане с drag'n'drop, което значително улеснява нещата. И после всичко е във ваши ръце - натискате клавиш, чувате звук, друг клавиш - друг звук и разбира се, няколко клавиша - много звуци. А дали ще станете новия Моцарт, зависи само от вас. Между другото, програмата е печелила шест награди за софтуер, една от които на престижното списание Electronic Musician Magazine. Аз лично само се питам кога Soundplant успя да стигне 26-тата си версия. ;)

BioniXWallpaper

version: 5.1
site: http://www.bionixwallpaper.com/
size: 812KB
os: Win 9x/ME/NT/2K/XP

Ако ви е омръзнал синкавият фон на



екрана след пускане на Windows, слагате уолпейпър, ако и той ви писне, го сменяте. Както често се случва - до безкрай.

За да се автоматизира тази функция на помощ идва BioniX Wallpaper - инсталирате го, пускате програмката, указвате папка/и с картинки и voila! Интерфейсът на програмата е много опростен и леко тафнат от WinAmp - дели се на три части - самата програмка, плейлист едитор и уочър.

В първата настройвате и указвате къде са картинките, как да бъдат разположени (stretch, tile, center), през колко време да се сменят и подобни, в едитора може да видите и промените реда на смяна, а третият прозорец е просто информативен. Всички те с един клик се минимизират и си работят кротко, като гълтат само 2 MB оперативна памет. Поддържат се скинове. BioniXWallpaper има около 600 сваляния на месец и около 200 000 души са дали пари на добра воля на автора.

Download Express

version: 1.8.331
site: http://www.metaproducts.com/
size: 498 KB
os: WinAll

Новата версия на мениджъра за сваляне Download Express (правен от същия екип на браузера Offline Explorer, както си личи и по името) е бърз и удобен "сваляч" на файлове по http и ftp протокол.

Има възможност да дърпа на няколко потока, да спира и продължава тегленето и да гаси компютъра след като свърши работата. Особено предимство е малкият му размер и това, че е напълно безплатен и много лек, дори и при сваляне на 500-600 файла едновременно.

One more minishow

version: 1.10
site: http://www.1-more-minishow.com/
size: 4.1 MB
os: Win All

Това е програмка за правене на слайдшоу от картинки. Нали се сещате - това са картинки, които се сменят през определен период от време. MS Power Point е пример за подобна програма.

Но с One more minishow това става с едно движение - показвате картинките и тя прави всичко останало вместо вас, включително и запазване на готовия файл в .zip и/или .exe, което при пускане направо показва картинките.

В нея са добавени и възможност за име и дори субтитри за всеки кадър. Може да се генерира успоредно с правенето на слайдшоу и уеб галерия. Ако скоро сте се върнали от интересно място и сте поснимали, било то и с GSM, сега е времето да се похвалите. А защо не и с помощта на този софтуер?

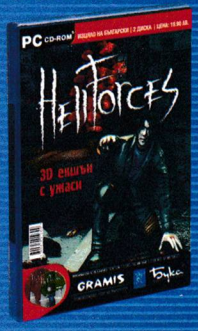
GRAMIS
компютърни игри на български
1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на **Gramis**, може да спечели безплатно втора – **Hellforces**! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на, която и да е игра на **Gramis**.

Печелившите от предишния брой:

Стоян Траянов	София
Михаил Петров	Плевен
Станислав Александров	Кюстендил
Мерт Али	Русе
Борислав Борисов	София
Калин Примов	София
Валери Шопов	Севлиево
Златко Колев	Гълъбово
Тони Жеков	Шумен
Здравка Колева	Нова Загора

Може да си изрежете обложка за дисковете!



Първото изречение на играта .....

е: .....

.....

.....

Моля, напишете своя телефон, при евентаулни проблеми с доставката:

.....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Три кралства в свят раздиран от война, предателство и надежда...

Избор измежду много и различни раси и класове герои.

Реалистична 3D графика с опростени интерфейс и игрална структура.

Задълбочена политическа и икономическа система.

LINEAGE II

49.95 лв.

* Предплатени карти за Lineage 2 и City of Heroes може да намерите в специализираните магазини.

ЕДИН ПЕРФЕКТЕН СВЯТ – БЕЗ ОРКИ, БЕЗ ГОБЛИНИ И БЕЗ ДОСАДНИ ЕЛФИ.

Добре дошли в City of Heroes, онлайн градът който е подслонил една цяла вселена от герои, където вие и хиляди други играчи поемате ролята над супер герои – в зашеметяващ 3D свят. Създайте свой собствен герой, включете се в супер група, изследвайте необятния град, борете се срещу злото и... изживейте историята!

* Предплатени карти за Lineage 2 и City of Heroes може да намерите в специализираните магазини.

39.95 лв.

CITY OF HEROES

GUILD WARS

• Без месечни такси – купи играта и играй колкото искаш.

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГЪТ ИМА НОВ ШАМПИОН

• Докажи се в свят където уменията ти, а не това колко си играл, решават дали печелиш или губиш.

• Мигновено пътуване до началото на всеки куест, който преди това си отключил.

54.00 лв.

МАГАЗИНИ В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11 | МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | НІТ МЛАДОСТ, НІТ ЛЮЛИН

WWW.PULSAR.BG

NCSOFT

ПУЛСАР

The Time Traveller

играй! www.thetimetravel.com **интерактивен сериал**